5/06 bis 9/06

SONY PSP • NINTENDO DS • GAME BOY • HANDY-SPIELE

AUSGABE 4 € 3,30

Schweiz sfr 6,60 / Österreich € 3,80 / BeNeLux € 3,95
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,60

MOBILE GAMER

IMPORT SPECIAL

51 unbekannte Spiele-Perlen aus Japan, USA und England

So geht's: Lieblingsspiele günstig selbst importieren



Daxter

20 Spieletests für PSP

Syphon Filter • Untold Legends 2 • Street Riders
Splinter Cell Essentials • Metal Gear Acid 2



Test & Tipps: Multiplayer-Taktiken zum Actionhit

Metroid Prime Hunters

12 Spieletests für DS

Super Princess Peach • Pokémon Link
Außerdem: Brandneuer DS-Lite im Test



Teil 4

Die 100 besten GBA-Spiele

Außerdem getestet:
Final Fantasy 4 • Drill Dozer
Tales of Phantasia



56 Spiele für Handy und Pocket-PC im Test



Test & Tipps: Großer Player's Guide zur brillanten Lebens-Simulation



Maximales Vergnügen>>

Wer über den Tellerrand hinausschaut, gewinnt an Weitsicht – und optimiert den Spielspaß. Gönnt Euch die ganze Bandbreite weltweiter Handheld-Hits!

Handhelds kann man überall mit hinnehmen – das gilt schon per Definition. Egal ob Geschäftsreise in die USA, südtiroler Wellness-Wochenende oder Kultur-Trip nach Fernost, der Taschenspieler ist an Bord. Wer dann in anderen Ländern ein bisschen shoppt, wird über lokale Videospiele stolpern – und sich vielleicht wundern, wie groß und wie anders die Auswahl an Titeln für sein Handheld ist. Wer vor Ort ist, kauft sich, was ihm gefällt; aber wie kommen die anderen, häuslichen Gamer an die faszinierenden Importspiele? Unser Auslandsreport ab Seite 18 gibt Tipps und Anregungen, wie man wo was bestellt und welche Titel sich lohnen – sei es, weil sie in Deutschland gar nicht oder viel später erscheinen.

Doch selbst ohne Importe freuen sich deutsche Mobilspieler auf jede Menge Futter fürs Handheld. Knapp 40 Spiele für PSP, DS und GBA wurden diesmal von uns getestet; ergänzt von Dutzenden Handy- und Pocket-PC-Downloads.

Während die *Mobile Gamer* in den heißen Monaten eine Sommerpause macht (wir sehen uns im September wieder), hält Euch unser Schwestermagazin MAN!AC auch zur Urlaubszeit Monat für Monat auf dem Laufenden. In jeder Ausgabe werden die wichtigsten Neuheiten für PSP, DS und Game Boy getestet – von spannenden Nachrichten über Playstation 3, Xbox 360 und Nintendo Revolution ganz zu schweigen. **SCHAUT MAL REIN** – es lohnt sich!



Unser Schwestermagazin MAN!AC testet jeden Monat die interessantesten Handheld-Neuheiten – zudem erfahrt Ihr alles über die stationären Konsolen.



Gewinnspiel

Wir haben was zu verschenken!

In Zusammenarbeit mit Sega verlosen wir einen pinken Nintendo DS mit "Rub Rabbits" und "Super Monkey Ball", eine PSP mit "Out Run 2006"und passendem T-Shirt sowie drei einzelne "Out Run"-Shirts. Um an der Verlosung teilzunehmen, müsst Ihr folgende Frage via Postkarte beantworten.

"Out Run 2006" bietet viele Fahrzeuge einer ganz speziellen Automarke. Wie heißt dieser Hersteller?

Einsendeschluss ist der 20. September 2006, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Eure Postkarte schickt Ihr bitte an:
Cybermedia GmbH • *Mobile Gamer*
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering





45 **Super Princess Peach**



57 78 TEST+TIPPS

Animal Crossing



33 80 TEST+TIPPS

Socom: Fireteam Bravo

FEATURES >>

Import-Special: Spiele ohne Grenzen 18
PSP, DS und Game Boy: Geheime Spiele-Perlen aus USA, Japan und England

Die 100 besten Spiele für den Game Boy Advance 60
Teil 4: Die besten Sport-Spektakel, Action-Kracher und Rennspiele

PREVIEW >>

PREVIEW >>	PSP	DS	GBA	9
Age of Empires		DS		14
Gangs of London	PSP			15
Metal Slug Collection	PSP			15
Mortal Kombat Unchained	PSP			14
Power Stone Collection	PSP			15
Puyo Pop Fever	PSP	DS		16
Tekken: Dark Resurrection	PSP			10
Tomb Raider: Legend	PSP			12
Ultimate Ghosts'n'Goblins	PSP			16
Ys: Ark of Napishtim	PSP			16
Zelda: Phantom Hourglass		DS		6

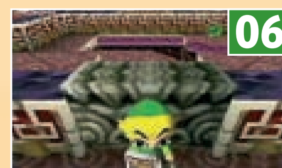
SPIEL OHNE GRENZEN

18 Neuer Spielspaß dank Import-Spielen: Wir zeigen, was sich lohnt und wie man importiert.

Tomb Raider Legend 12



10 **Tekken: Dark Resurrection**



06 **Zelda: Phantom Hourglass**

Inhalt Ausgabe 4

SPIELE-TEST >> 27

		PSP	DS	GBA	
>	Animal Crossing: Wild World		DS		57
	Ape Escape P	PSP			44
	Big Mutha Truckers		DS		42
>	Daxter	PSP			50
	Drill Dozer			GBA	52
	Fight Night Round 3	PSP			41
	Final Fantasy 4 Advance			GBA	35
	Football Manager Handheld	PSP			56
	Ford Racing 3		DS		42
	Liebesgrüße aus Moskau	PSP			29
	Me & My Katamari	PSP			48
	Mega Man Powered-Up	PSP			32
	Metal Gear Acid 2	PSP			59
>	Metroid Prime Hunters		DS		30
	Metroid Prime Pinball		DS		46
	Midway Arcade Treasures	PSP			49
	Monster Hunter Freedom	PSP			39
	Pokemon Link!		DS		47
	Polarium Advance			GBA	53
	Popolocrois	PSP			36
	Rainbow Islands Revolution		DS		52
	Samurai Warriors: State of War	PSP			32
	Snowboard Kids		DS		41
>	Socom: Fireteam Bravo	PSP			33
	Splinter Cell Essentials	PSP			34
	Street Riders	PSP			43
	Super Princess Peach		DS		45
	Syphon Filter: Dark Mirror	PSP			28
	Tales of Phantasia			GBA	35
	Tetris DS		DS		58
	Tokobot	PSP			44
	Top Spin 2		DS	GBA	40
	Untold Legends: Warriors Code	PSP			38
	World Poker Tour	PSP			56
	Worms: Open Warfare	PSP	DS		54

RUBRIKEN >>

Editorial und Gewinnspiel	3
News: Aktuelle Infos aus der Spieleszene	6
Impressum	71
Mobile Gamer nachbestellen	71
Vorschau	98

DIE 100 BESTEN GBA-SPIELE — Teil 4 —

60 **25 Module, die man haben sollte: Empfehlenswerte Action-, Sport- und Rennspiele**

SERVICE >> 65

Know-how: Filmgenuss auf der PSP	66	
Know-how: Raubkopien auf dem Game Boy Advance	68	
Glossar, Teil 4: Spieler-Sprache	69	
Sprechstunde: Eure Meinung ist gefragt	70	
Zubehör im Test	72	
Tipps & Tricks zu 14 Handheld-Spielen	74	
Player's Guide : Animal Crossing Wild World	78	<
Multiplayer-Tipps: Socom – Fireteam Bravo	80	<
Überlebenstraining: Resident Evil Deadly Strike	82	

MULTIMEDIA >> 83

Handy: 9 neue Spiele im Test 84 <
- Boulder Dash 2
- Flitzer
- Sonic the Hedgehog
- Sportschau Fußball Manager 2006
- 2006 Real Football (3D)
- Call of Duty 2
- Playman World Soccer
- Spellboys
- Worms Forts 3D

Handy: Die spannendsten Jump'n'Runs 88

N-Gage: 2 neue Spiele im Test 90
- Atari Masterpieces Vol. 2
- Civilization

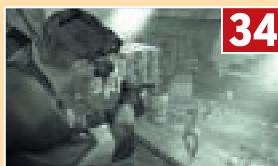
Pocket-PC: 7 neue Spiele im Test 92 <
- Atomic Battle Dragons
- Combo Tower 3D
- Magic Papillons
- Return to Mysterious Island
- Claygun
- Curse of the Pharaohs
- Pyromania

UMD: Movies & mehr 94

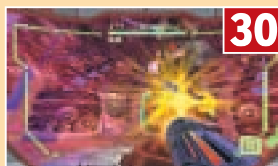
Mobile Exoten: Neo Geo Pocket 96



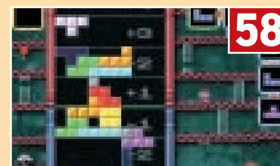
Daxter



Splinter Cell Essentials



Metroid Prime Hunters



Tetris DS

> Titelthemen

News >>

Spiele

The Legend of Zelda PHANTOM HOURGLASS

Der tapfere Elfenjunge Link durchforscht den DS in einem brandneuen Abenteuer mit malerischer Cel-Shading-Optik.

Überraschend verkündete Nintendo-Präsident Satoru Iwata Anfang April, dass noch in diesem Jahr Links erstes DS-Abenteuer erscheint. Der heldenhafte Zipfelmützenträger gehört zu den wichtigsten Stützen Nintendos seit seinem ersten Auftritt in "Legend of Zelda" für das NES.

Link eroberte mit einer bunten Mischung aus knackigen Rätseln, Echtzeitkämpfen und taktischem Einsatz von zahlreichen Items Millionen Zockerherzen im Sturm. Mit "The Legend of Zelda: Phantom Hourglass" kehrt der Winzling in vielen Spielsituationen zu seinen Wurzeln zurück: Denn obwohl alle Lebewesen und Objekte in 3D modelliert sind, erlebt Ihr Links Abenteuer meist in traditioneller Top-Down-Ansicht. Bei Schiffsfahrten und anderen Gelegenheiten präsentiert der Kameramann das Geschehen in 'echter' 3D-Ansicht. Optisch orientiert sich Links DS-Abenteuer am Gamecube-Hit "The Wind Waker". Euer Held bekämpft in einer Cel-Shading-Welt Fledermäuse, Skelette und andere Halunken. Neben Schwert-Duellen löst Ihr Serien-typisch Rätsel, die dank DS-Touchscreen oftmals malerisches Geschick verlangen. Zeichnet etwa die Flugkurve Eures Bumerangs oder malt Tür-öffnende Symbole nach. Boss-Duelle erstrecken sich über beide Bildschirme, ansonsten nutzt Ihr das obere Display für die richtungsweisende Karte.

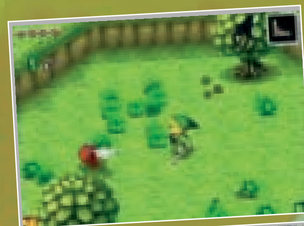


Via Stylus gebt Ihr die Flugbahn des Bumerangs vor (ganz oben). In der Oberwelt plagt sich Link mit kleinen Gegnern.

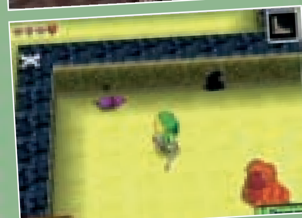
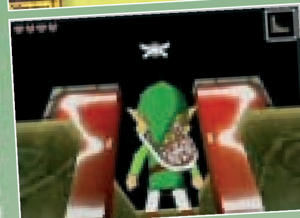


Interessantes aus Hyrule

- Den ersten Doppelschirm-Auftritt hatte der Elfen-Held mit "Zelda" für Game & Watch (1989)
- Eiji Aonuma war schon bei vier anderen "Zelda"-Titeln als Entwickler tätig
- zahlreiche Rätsel löst Ihr via Stylus-Kritzeleien
- die künstlerische Cel-Shading-Optik verwendete Nintendo bereits beim Gamecube-Knüller "The Legend of Zelda: The Wind Waker"
- Trotz 3D-Welt erlebt Link viele Spielsituationen in traditioneller Vogelperspektive





Erste Eindrücke einer Video-Präsentation: die Cel-Shading-Optik erinnert an Links Gamecube-Abenteuer; der Stylus kommt in etlichen Spielsituationen zum Einsatz.



Doppelte Gefahr: Dieses taktische Endgegner-Scharmützel findet auf zwei Bildschirmen statt. Link wirft via Wirbelwind explosive Bomben auf den Fiesling.



Soft- und Hardware

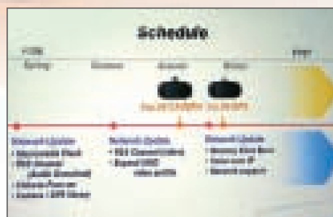
Die Zukunft der PSP





Gekommen, um zu bleiben: Sony kann mit den weltweiten Verkäufen seines Hightech-Taschenspielers zufrieden sein – auch wenn es nicht gelang, Nintendos Dominanz im Handheld-Sektor auf die Schnelle zu durchbrechen. Was aber gar nicht nötig ist, denn PSP und DS können unseres Erachtens prima nebeneinander existieren.

Das heißt aber nicht, dass Sony in einen Dornröschenschlaf verfallen darf. Nachdem es geraume Zeit etwas still um die PSP war, hat Sony auf einer Präsentation in Japan die Strategie für 2006 erläutert. Und diese Zukunfsperspektive klingt spannend.





Auf einer Sony-Präsentation wurden die Perspektiven der PSP erläutert: Eye Toy, GPS, PSone-Emulation und mehr Internet-Fähigkeiten sind in diesem Jahr zu erwarten.

Nachdem wir das "Talkman"-Mikrofon bereits selbst testen konnten (siehe Seite 72), wird 2006 zudem eine aufsteckbare Kamera erscheinen. Diese ähnelt in ihren Funktionen dem erfolgreichen "Eye Toy" für die PS2 und kann sowohl in Spielen wie auch für Video-Chat eingesetzt werden.

Weiterhin ist ein GPS-Empfänger angekündigt, der nicht nur Euren aktuellen Standort anzeigt (basierend auf dem 'Global Positioning System' – gab's übrigens auch für Gizmondo), sondern zudem Nutzwert für Spiele aufweisen soll. So bereitet Sony ein neues "Everybody's Golf" vor, das von dem GPS-Adapter profitiert.

Freunde der ersten Playstation dürfen ihre frühen Videospiel-Erlebnisse nachempfinden: Mit dem offiziellen PSone-Emulator soll es möglich werden, ausgewählte Titel auf der PSP zu spielen. Zu welchem Preis und in welcher Qualität – das wird sich erst im Herbst zeigen. Deutlich früher soll das Betriebssystem mit neuen Internet-Features wie dem Macromedia Flash Player angereichert werden, um die PSP zu einem besseren Online-Terminal auszubauen. Wir halten Euch auf dem Laufenden.

PSP: das passiert 2006

PSP gibt's nun auch als Basismodell ohne Zubehör für 199 Euro. Vielerorts sind auch günstige Bundles aus Value Pack und Spielen für unter 250 Euro erhältlich.

Firmware-Updates: Neue Funktionen für den Web-Browser (u.a. den Macromedia Flash Player) und ein erweiterter RSS-Channel sind geplant.

Eye Toy: Eine Kamera ähnlich dem PS2-Eye-Toy ist in Arbeit.

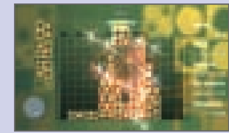
GPS-Empfänger: Das 'Global Positioning System' soll nicht nur zur aktuellen Standortbestimmung taugen, sondern auch neue Funktionen in Spielen ermöglichen.

PSone-Emulator: Spiele für die erste Playstation können heruntergeladen werden (wahrscheinlich überwiegend gegen Gebühr).



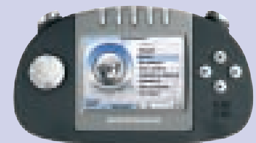
Kurzmeldungen

Lumines wird fortgesetzt



Tetsuya Mizuguchi, Chef-Designer von "Lumines"-Entwickler Q Entertainment, hat in aktuellen Interviews einen Nachfolger des stylischen Kult-Knoblers in Aussicht gestellt.

Gizmondo endgültig erledigt

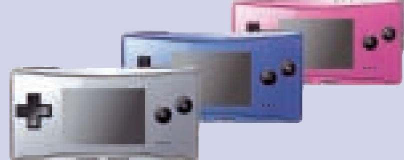


Der kleine Hoffnungsschimmer für Gizmondo-Freunde ist erloschen. Die Firma ist bankrott, das Handheld am Ende.

Microsoft mit Xbox-Handheld?

Gerüchte besagen, dass Microsoft an einem Spiele-Handheld ähnlich der PSP arbeitet; es soll die Xbox-360-Konsole ergänzen. Wir meinen: Ja, das dürfte stimmen – 2007 könnte dafür ein gutes Jahr sein.

Game Boy Micro auf Resterampe



Der jahrzehntelange Siegeszug des Game Boy hat einen kleinen Dämpfer erhalten. So hat sich das neue Modell Game Boy Micro unter den Erwartungen verkauft. Die Konsequenz: Statt 90 Euro zahlt man größtenteils nur noch 60 Euro für den Winzling. Wir meinen: Jetzt ist der Preis angemessen.

Japan: Verkaufszahlen PSP und DS

Seit Einführung der jeweiligen Handhelds haben die Japaner rund 6,1 Millionen DS- und gut 3,1 Millionen PSP-Geräte erworben. Dabei ist zu bedenken, dass die PSP etwas später auf den Markt kam und der DS dank der Lite-Version gerade einen zweiten Frühling erlebt.

Filme auf UMD laufen schlecht

Die meisten Filmanbieter sind mit den Verkäufen ihrer Werke auf UMD unzufrieden. Logisch, wer kauft schon einen UMD-Film für 20 Euro, wenn er zum halben Preis die Doppel-DVD-Special-Edition erhält?

PSP-Nachfolger 2008?

Dass Sony bereits an einem Nachfolger der PSP arbeitet, ist kein Geheimnis. Jetzt wurde erstmals spekuliert, dass 'PSP 2' (Arbeitstitel) 2008 erscheinen könnte, als Datenträger keine UMDs mehr nutzt und über eine eingebaute Festplatte verfügt.

Bitte warten: Gran Turismo

Auch Kazunori Yamauchi, Chef des Entwicklers Polyphony Digital, nennt keinen Erscheinungstermin für die PSP-Fassung des Rennspiel-Erfolges. In einem aktuellen Interview bestätigt er nur, "dass man vorankommt".

Hardware

DS Lite im Test

DS Lite: Technische Daten	
Größe (BxHxT):	133 x 74 x 22 mm
Gewicht:	218 Gramm
Bildschirm-Diagonale:	je 3 Zoll (7,6 cm)
Farben:	262.144
Schnittstellen:	je ein Modulschacht für DS- und GBA-Spiele, Anschluss für Kopfhörer und Netzteil
Erscheinungstermin:	noch nicht bekannt, in Japan bereits erhältlich
Zirka-Preis:	noch nicht bekannt, in Japan 16.800 Yen (ca. 140 Euro)

100 Meter lange Menschenschlangen und unzählige Leute, die sich über 14 Stunden die Beine in den Bauch stehen – in Japan herrschte Anfang März der Ausnahmezustand. In den Läden wartete aber nicht etwa Sonys PS3 auf Kundschaft, sondern 'nur' eine überarbeitete Version des Nintendo DS. Spinnen jetzt nicht nur die Römer oder ist der DS Lite wirklich so unwiderstehlich?

Licht-Gestalt

Mobile Gamer nahm das weiße Modell (auch in zwei weiteren Farben erhältlich) unter die Lupe – und um es vorweg zu nehmen: Wer das neue Gerät in den Händen gehalten hat, rührt den Ur-DS nicht mehr an! Da wäre einmal das glänzende Äußere, bei dem Apples iPod Design-Pate stand. Geringere Abmessungen, gerundete Kanten, Schulterbuttons mit kürzerem Druckpunkt und 'griffigere' Aktionstasten ähnlich der PSP machen den DS Lite zudem ergonomischer als das Original.

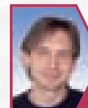
Der DS Lite sieht sexy aus und fasst sich gut an, doch wie steht es mit den inneren Werten? Nach dem Einschalten dürft Ihr die Display-Helligkeit in vier Stufen verändern, die niedrigste entspricht der des Ur-DS. Damit wollt Ihr Euch aber nicht zufrieden geben. Denn habt Ihr die höheren Einstellungen ausprobiert, funkeln Eure Augen angesichts der Euch entgegen flutenden Brillanz. Liest sich schön und bedeutet in der Praxis, dass die höchste Stufe sogar das PSP-Display in den Schatten stellt. Obwohl ein verbesserter Akku zum Einsatz kommt, wirkt sich das Streben nach Erleuchtung negativ aus: Der erhöhte Energieverbrauch reduziert die Betriebsdauer.

Der DS Lite ist bislang nur in Japan erhältlich, einen Deutschland-Termin gibt es noch nicht, wir rechnen mit dem Start im 3. Quartal.

Nintendo DS Lite

Pro
- \+ brillantes Doppel-Display
- \+ gute Ergonomie
- \+ neuer Stylus griffiger
- \+ edles Äußeres...

Contra
- − ...das jedoch kratzempfindlich ist
- − GBA-Module stehen aus dem Gehäuse heraus



Oliver Schultes
"Der bessere Nintendo DS"

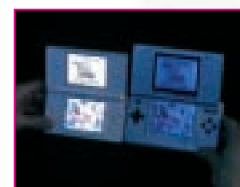
Dem DS haftete bislang das Image eines robusten, aber biederen Handhelds an. Neidisch schielte man als Nintendo-Fan auf das sexy Design von Sonys PSP. Mit dem DS Lite hat dies ein Ende: Die von Grund auf renovierte Klapp-Konsole bietet nicht nur den von vielen gewünschten Lifestyle-Faktor, sie überzeugt auch mit inneren Werten. Die in der Helligkeit verstellbaren Displays sind schlichtweg eine Wucht, sie faszinieren mit Brillanz und Kontraststärke. Detailverbesserungen wie ein kräftigerer Stylus, konturiertere Aktionstasten, das in die Mitte gewanderte Mikrofon und die knackigen Schulterbuttons runden den hervorragenden Gesamteindruck ab.

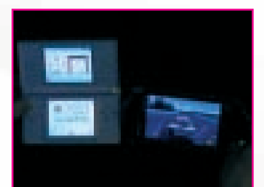




GBA-Module stehen über (oben), der kräftigere Stylus steckt in der Seite.



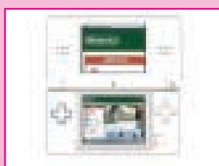




Im Hauptmenü lässt sich die Display-Helligkeit verstellen (links). Auf höchster Stufe überstrahlen die Bildschirme den Ur-DS (Mitte) und Sonys PSP (rechts) deutlich.

Software

Web-Browser und TV-Tuner für DS







Web-Browser, TV-Tuner und TV-Tuner in Aktion (von links): Beide Anwendungen laufen mit speziellen Zusatz-Modulen, Veröffentlichungspläne für Deutschland gibt es nicht.

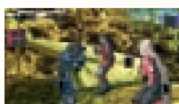
In Japan mausert sich Big Ns Doppelscreen-Megaseller zum Multimedia-Talent. Der mit Opera Software entwickelte Web-Browser wird voraussichtlich im Juni für 3.800 Yen (ca. 30 Euro) erscheinen und an jedem WiFi-Hotspot das Surfen im Internet ermöglichen. Über Touchscreen aufrufbare Web-Links und die Texteingabe via Bildschirmtastatur klingen vielversprechend.

Wer unterwegs nicht auf seine TV-Dosis verzichten möchte, sollte sich den digitalen TV-Tuner vormerken. Das Programm flimmert über den oberen Schirm, der Touchscreen übernimmt mit die Funktion einer Fernbedienung. Eine Veröffentlichung hier zu Lande ist aufgrund unterschiedlicher TV-Übertragungstechnik unwahrscheinlich.

Mobile Spiele von Mai bis August!

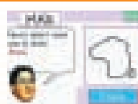
Preview >>

Strategie-Genie!
– 16. Mai –



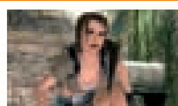
Metal Gear Acid 2
Zweiter Einsatz für Konamis Kampf-Strategen.

Kopfnuss!
– 16. Mai –



Gehirn-Jogging
Klug durch Videospielen: Pfiffiger IQ-Trainer mit kurzen Denksportaufgaben.

Schatzsuche!
– Mai–



Tomb Raider: Legend
Die berühmte Videospiel-Archeologin feiert Ihren Einstand auf der PSP.

NINTENDO DS



Spielename	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
Ab durch die Hecke	Activision	Abenteuer	Juni
Age of Empires	Majesco	Denken	Juni
Alex Rider: Stormbreaker	THQ	Action	3. Quartal
Bust-a-Move DS	Majesco	Reaktion	2. Quartal
Cars	THQ	Rennspiel	September
Dragon Booster	Konami	Action	3. Quartal
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	Nintendo	Denken	16. Mai
Golden Nugget Casino	Majesco	Denken	Mai
Guilty Gear Dust Strikers	Majesco	Action	3. Quartal
Lost Magic	Ubisoft	Abenteuer	27. April
Metroid Prime Hunters	Nintendo	Action	5. Mai
Metroid Prime Pinball	Nintendo	Reaktion	Juni
New Super Mario Bros.	Nintendo	Reaktion	30. Juni
Pokemon Link	Nintendo	Reaktion	5. Mai
Puyo Pop Fever	Flashpoint	Denken	2. Quartal
Super Princess Peach	Nintendo	Reaktion	26. Mai
Superman Returns	Electronic Arts	Action	1. Juli
Tamagotchi Connexion Corner Shop	Atari	Denken	19. Mai
Tao's Adventure	Konami	Abenteuer	2. Quartal
Texas Hold'em Poker	Majesco	Denken	5. Mai
Trauma Center: Under the Knife	Nintendo	Reaktion	28. April
X-Men: The Official Game	Activision	Action	Mai

GAME BOY ADVANCE



Spielename	Hersteller	Genre 1	Veröffentlichung
Ab durch die Hecke	Activision	Abenteuer	Juni
Alex Rider: Stormbreaker	THQ	Action	3. Quartal
Cars	THQ	Rennspiel	September
Disneys The Wild	Buena Vista	Abenteuer	Mai
Dr. Sudoku	Success	Denken	2. Quartal
Drill Dozer	Nintendo	Reaktion	26. Mai
FIFA WM 2006	Electronic Arts	Sport	27. April
Final Fantasy 4 Advance	Square-Enix	Abenteuer	2. Juni
Garfield and his nine Lives	Game Factory	Abenteuer	April
Mega Man Battle Network 6	Capcom	Abenteuer	Juni
Wario Ware Twisted!	Nintendo	Reaktion	2. Quartal
X-Men: The Official Game	Activision	Action	Mai

SONY PSP

Spielename	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
Ape Escape P	Sony	Reaktion	10. Mai
Astonishia Story	Ubisoft	Abenteuer	2. Quartal
Brothers in Arms	Ubisoft	Action	2. Quartal
Capcom Classics Collection Remixed	Capcom	Reaktion	Juli
Cars	THQ	Rennspiel	September
Da Vinci Code: Sakrileg	Take 2	Abenteuer	Mai
Popolocrois	Flashpoint	Rollenspiel	Mai
Def Jam Fight for N.Y. Takeover	Electronic Arts	Action	2006
FIFA WM 2006	Electronic Arts	Sport	27. April
Field Commander	Ubisoft	Denken	2. Quartal
Gradius Collection	Konami	Action	3. Quartal
Metal Gear Acid 2	Konami	Denken	18. Mai
Monster Hunter Freedom	Capcom	Action	12. Mai
Mortal Kombat Unchained	Midway	Action	2. Quartal
NBA Ballers Rebound	Midway	Sport	Juni
Online Chess Kingdoms	Konami	Denken	3. Quartal
Pac-Man World 3	Namco	Reaktion	4. Mai
Pocket Racers	Konami	Rennspiel	3. Quartal
Powerstone Collection	Capcom	Action	3. Quartal
Splinter Cell Essentials	Ubisoft	Abenteuer	Mai
Syphon Filter: Dark Mirror	Sony	Action	Juni
Steel Horizon	Konami	Denken	3. Quartal
Street Supremacy	Konami	Rennspiel	Mai
Talkman	Sony	Denken	14. Juni
Tekken: Dark Resurrection	Namco	Action	2. Halbjahr
Tomb Raider: Legend	Eidos	Abenteuer	Mai
Ultimate Ghosts'n'Goblins	Capcom	Abenteuer	4. Quartal
Untold Legends: The Warriors Code	Ubisoft	Abenteuer	2. Quartal
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Capcom	Action	26. Mai
Ys - The Ark of Napishtim	Konami	Abenteuer	18. Mai

Most Wanted >>

Auf diese Spiele wartet Deutschland!

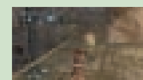
1 New Super Mario Bros. – 3. Quartal

DS: Weil der innovative 2D/3D-Mix das Hüpfspiel-Genre wieder neu beleben könnte.



2 Tomb Raider: Legend – Mai

PSP: Weil die überraschend guten Versionen für PS2, Xbox & Co. zu großen Hoffnungen Anlass geben.



3 Juiced: Eliminator – 3. Quartal

PSP: Weil es langsam wieder Zeit wird für technisch und spielerisch gute Rennspiele auf der PSP.



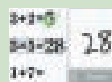
4 Ultimate Ghosts'n'Goblins – 4. Quartal

PSP: Weil wir selbst spielen durften und uns von der Brillanz des Titels persönlich überzeugen konnten.



5 Gehirn-Jogging – 16. Mai

DS: Weil es noch niemandem geschadet hat, seine Grauen Zellen wieder etwas auf Vordermann zu bringen.



Leseführung >>

So geht's!

Auf den folgenden Seiten lest Ihr die besten Infos zu kommenden Spielen. Wir berücksichtigen Neuheiten für Sony PSP, Nintendo DS und Game Boy Advance. Wer zukünftige N-Gage-, Pocket-PC- oder Handy-Spiele sucht, der wird in der Multimedia-Rubrik fündig - dort widmen wir jedem Handheld seine eigenen Seiten.



PSP Cyborg vs. Kung-Fu-Opa: Beachtet die schicken Kämpfermodelle von Jack-5 und Wang sowie die Spiegelungen auf dem Arenaboden.

Tekken Dark Resurrection

Darauf haben Beat'em-Up-Fans gewartet: Namcos Vorzeigeprügler lässt die Fäuste endlich auch auf der PSP fliegen!

Action >> Beat'em-Up

Auf dem DS wird geknobelt, erforscht, gehüpft – PSP-Besitzer schleichen, ballern, rasen. Virtuelle Schlägertypen hingegen sitzen auf dem Trockenen – lediglich Capcom spendierte Sonys Mobilspieler mit "Street Fighter Alpha 3 Max" und "Darkstalkers Chronicle" aufgemotzte Versionen bekannter 2D-Keilereien. Dank Namco ist ein Ende der Durststrecke in Sicht: Als "Tekken Dark Resurrection" wagt sich die neue Episode des erfolgreichsten 3D-Beat'em-Ups exklusiv auf die Hosentaschen-Playstation. Um die PSP-Premiere gebührend zu feiern, bittet eine rekordverdächtige, 30-köpfige Kämpferriege zum Tanz. Neben den Veteranen um Jin, Kazuya, Paul, King oder Law feiern zwei Fighter Premiere: Anzug-Fetischist Dragunov und Blickfang Lili entstammen dem bis dato Spielhallen vorbehaltenen "Tekken 5: Dark Resurrection" und bringen mit brandneuen Kampfstilen und Moves frischen Wind ins bunte Martial-Arts-Potpourri. Doch auch die alten Haudegen lassen sich nicht lumpen: Hwoarang zelebriert Tae Kwan Do in Reinkultur, Eddy mischt seine Gegner mit tänzerischen Capoeira-Einlagen auf, Nina beeindruckt mit sexy Kurven und rasanten Kicks gleichermaßen.

PSP Neuling Dragunov testet die Reflexe von Holzkopf Mokujin im Sparring.

Massig Modi

Gehören Arcade-, Versus-, Survival- oder Trainingsmodus zum Beat'em-Up-Standardrepertoire, würzen die Japaner ihr Schläger-Epos mit weiteren Kaufanreizen. Während Ihr im 'Tekken Dojo' um den Titel 'Tekken Lord' streitet, erzählt der Story-Part die Geschichten der einzelnen Helden – untermalt von herrlichen Render-Sequenzen. Darüber hinaus locken Teamkämpfe, neue Minispiele, Ad-Hoc-Mehrspieler-Prügeleien sowie ein umfangreicher Charaktereditor an die PSP. Wie wärs mit einem neckischen Blümchenhut für Oberschurke Heihachi Mishima?

Gelingt es Namco, detailverliebte Optik wie makellose Spielbarkeit der jüngsten PS2-Episode gleichermaßen in den Mobilbereich zu übertragen, steht einer außergewöhnlichen Keilerei mit Hitgarantie nichts im Wege. Wir sind jedenfalls sehr gespannt. *ms*



PSP Duelliert Euch in 19 prächtigen Arenen: Diese reichen von der malerischen Sommerwiese (Bild) über ein brennendes Schiffswrack bis hin zum Wolkenkratzerdach.

Tekken Dark Resurrection

PSP | DS | GBA

Entwickler >>	Namco, Japan
Hersteller >>	Namco/Sony
Termin >>	2. Halbjahr

PERSPEKTIVE 80-95 VON 100

Ein Muss für Beat'em-Up-Liebhaber: "Tekken" hat auch auf der PSP das Zeug zum Prügler der Extraklasse.

"Tekken" in der Spielhalle: Immer einen Schritt voraus



Zehn Jahre Spielhalle: links "Tekken 5" von 2004, rechts der 94er-Erstling.

Nicht nur auf Heimkonsolen hat die "Tekken"-Serie eine lange Tradition, bereits 1994 (ein Jahr vor dem Playstation-Pendant) feierten die Polygon-Prügler ihr Debüt in der Spielhalle. Auch in den folgenden Jahren blieb Hersteller Namco den neongefluteten Zockertempeln treu: Stets schlug die neueste Version des 'Ironfist'-Turniers in den Arcades geraume Zeit früher ein – Besitzer von PSone und PS2 konnten also schon Monate vorher Probe zocken. Auch die aufgebohrte "Dark Resurrection"-Fassung von "Tekken 5" gibt es bereits in der Spielhalle – hierzulande müsst Ihr sie aber wie die sprichwörtliche Nadel im Heuhaufen suchen.

Auf dieser Seite war eine Anzeige platziert.
Um die Dateigröße klein zu halten fehlt diese im PDF.





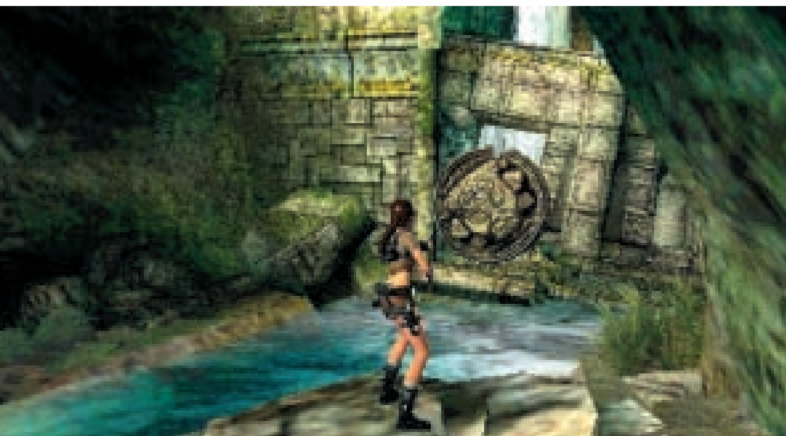


PSP Kletterpartie in ungewöhnlichem Outfit: Bei ihrem Ausflug nach Tokio turnt Lara sogar mit knappem Luxuskleid über Dächer und Plattformen.

Tomb Raider: Legend

Abenteuer >> Action-Adventure

Lara Croft feiert ein glänzendes Comeback: Wir wagen die ersten Forscherschritte mit der ansehnlichen PSP-Version.



PSP Das neue Werkzeug kommt regelmäßig zum Einsatz: Diese Steinplatte zieht Ihr mittels Magnethaken aus dem Durchgang heraus.

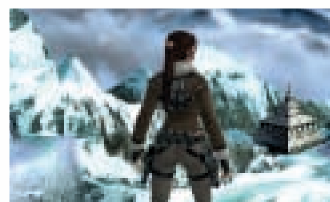


1996 feierte die wohl einflussreichste Videospiel-Heldin aller Zeiten ihren Einstand: Mit dem spannenden Abenteuer "Tomb Raider" gelang Eidos ein Welterfolg, der Lara Croft auf einen Schlag berühmt machte und der Auftakt einer beispiellosen Karriere war – inzwischen ist die wohlproportionierte Forscherin dank multimedialer Präsenz und nicht zuletzt zwei Kinofilmen mit Angelina Jolie als Titelheldin eine Ikone. Ihre Wurzeln als Polygon-Geschöpf hat sie längst hinter sich gelassen.

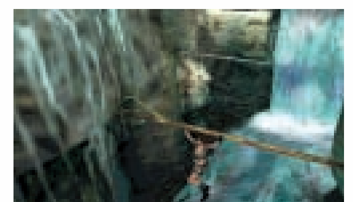
Doch vor knapp drei Jahren wäre die mustergültige Karriere beinahe ins Stocken geraten: Nach fünf PSone-Abenteuern setzten Ermüdungserscheinungen ein. Das lange verzögerte PS2-Debüt entpuppte sich als problembehaftetes Spiel, das selbst treue Fans mit unerklärlichen Macken frustrierte. Zum Glück erkannte Eidos die Gefahr und schickte Lara in den Erholungsurlaub – und die alten Entwickler in die Wüste. Für den neuen Einsatz in "Legend" wurden frische Macher verpflichtet und reichlich Zeit investiert, was sich prompt auszahlt.

Freie Forscherin

Erstmals habt Ihr Frau Croft wirklich im Griff: Früher wurden die Umgebung und alle Bewegungen an einer unsichtbaren, aber rigiden Gitterarchitektur ausgerichtet, was u.a. häufiges Rangieren vor Sprüngen nötig machte – das gibt es jetzt nicht mehr, nun rennt und hüpft Ihr frei durch die ansehnlich gestalteten Naturlandschaften und Bauwerke. Lara beherrscht außerdem neue Handgriffe, die Euch das Leben erleichtern, und hat intelligente Werkzeuge im Gepäck: Eine Lampe sorgt für Licht in dunklen Ecken, der praktische Magnethaken dient als Schwungseil und zum Heranziehen entfernter Gegenstände, mit dem Multifunktionsfernglas analysiert Ihr die Umgebung auf benutzbare Objekte. Das bewährte Rezept aus vielen Kletterpassagen gemischt mit einigen nicht zu komplizierten Rätseln sowie gelegentlichen Ballereien (die dank Zielautomatik solide von der Hand gehen) wurde



PSP Schöne Aussichten: Auch im verschneiten Tibet warten Abenteuer.

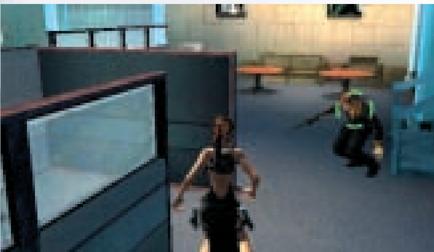


PSP Laras akrobatische Fähigkeiten werden häufig gefordert.

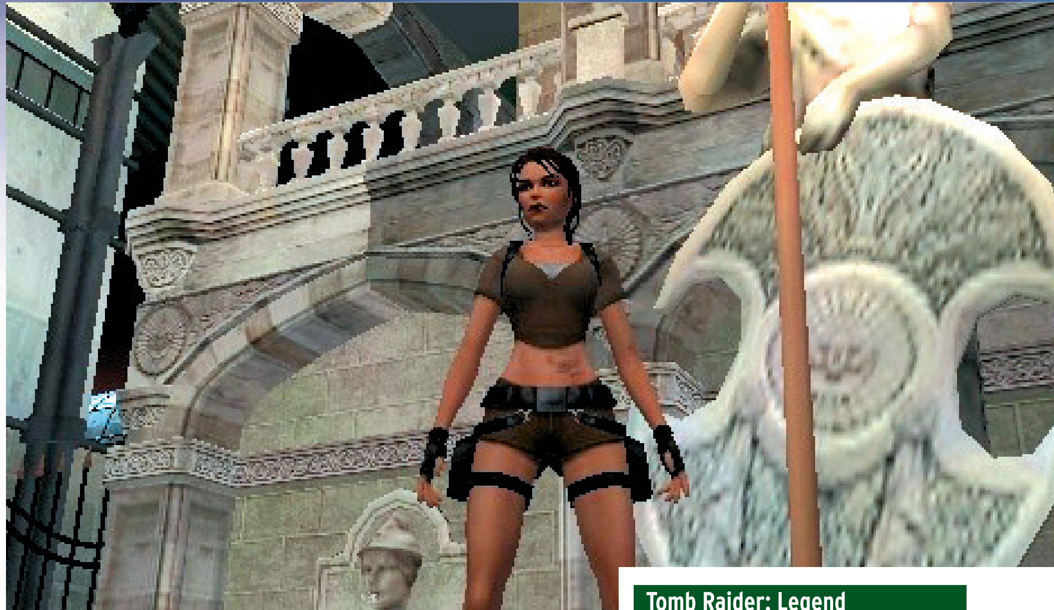




PSP Vorsicht: Hier bröckeln gleich die Bodenplatten weg, dann wird flottes Reagieren notwendig.



PSP Geballert wird natürlich auch: Frau Crofts Standardknarren sind mit unendlich Munition gefüllt, eine Zielkreuzerfassung hilft beim Anvisieren.



PSP Die "Legend"-Einsätze führen Euch in alle Ecken des Erdballs: So erforscht Ihr eindrucksvolle Dschungelszenarien ebenso wie düstere Höhlen oder versteckte Tempelanlagen.

beibehalten und sorgt für motivierende Einsätze auf der portablen Playstation.

Vorteil PSP

Während auf PS2, Xbox und Xbox 360 bereits seit Anfang April geforscht wird, müssen sich PSP-Besitzer noch bis Mai gedulden, dürfen sich aber auf einige exklusive Extras freuen. Bei den 'Tomb Trials' geht Ihr auf knapp einem Dutzend speziell gefertiger Kurzparcours an den Start und versucht, möglichst schnell die mit Fallen und Sprüngen gespickten Passagen zu überwinden – per Link geht's sogar im Kopf-an-Kopf-Duell zur Sache, alternativ tretet Ihr ebenfalls alleine oder gegeneinander zur Schatzsuche an.

Technisch macht "Tomb Raider: Legend" auf dem Sony-Handheld bereits in unserer spielbaren Vorab-Version eine sehr gute Figur: Lara glänzt mit schicken Animationen, die Umgebungen sehen allesamt fast so gut aus wie auf den großen Konsolen und die Bildrate spielt ebenfalls mit. Bei der Steuerung müsst Ihr zwar mit PSP-üblichen Kompromissen leben (so könnt Ihr nicht die Kamera und die Heldin gleichzeitig bewegen), insgesamt ist sie aber zufriedenstellend gelöst. Unser Ersteindruck fällt rundum positiv aus – ab Mai geht es mit Frau Croft auf die globale Abenteuer-Tour, die auch unterwegs mit dem Sony-Handheld viel Spaß macht. *us*

Tomb Raider: Legend

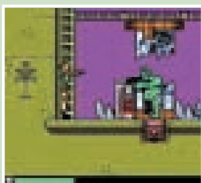
PSP | DS | GBA

Entwickler	>>	Crystal Dynamics, USA
Hersteller	>>	Eidos
Termin	>>	Mai

PERSPEKTIVE 75-85 VON 100

Lara Crofts Abenteuer überzeugt mit schicker Grafik, guter Spielbarkeit und exklusiven PSP-Extras.

Game-Boy-Abenteuer: Lara im Handheld-Einsatz



Auf dem Game Boy Color (hier der zweite Teil "Der Fluch des Schwertes") forscht Lara in flachem 2D.



Der GBA-Auftritt "The Prophecy" setzt auf geschickt gezeichnetes Pseudo-3D.

Auf der PSP ist die wehrhafte Höhlenräuberin erstmals in der direkten Umsetzung eines 'großen' Abenteuers unterwegs. Trotzdem hat sie schon Handheld-Erfahrung in speziell für diverse Game Boys entwickelten Titeln gesammelt. 2000 und 2001 mit "Tomb Raider" bzw. "Tomb Raider: Der Fluch des Schwertes" wurde in klassischer 2D-Seitenansicht auf dem Game Boy Color geforscht. 2002 erlebte Lara ihren bislang einzigen GBA-Einsatz: "Tomb Raider: The Prophecy" führte durch die lange Verzögerung der PS2-Episode als erstes das generalüberholte Charakterdesign ein und nutzte eine leicht gekippte Vogelperspektive zur Darstellung. Spielerisch konnten alle drei Titel überzeugen, auch wenn das große 3D-Wohlfühl-Ambiente mit der bescheidenen Technik nicht realisierbar war.

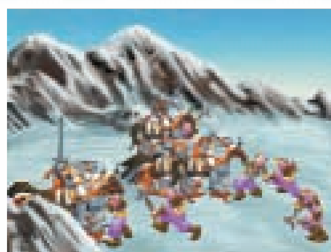
Kurz vor Redaktionsschluss überraschte Eidos zudem mit der Meldung, dass "Tomb Raider: Legend" auch für DS und GBA erscheinen wird. Einen Veröffentlichungstermin gibt es derzeit allerdings ebenso wenig (wir tippen auf das Weihnachtsgeschäft) wie Hinweise darauf, wie die Vorlage an die Hardware-Fähigkeiten angepasst wird. Für eine direkte Portierung wie bei der PSP sind beide Nintendo-Geräte nicht geeignet.

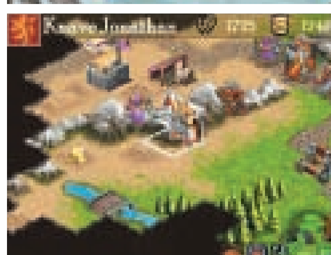


Mini-Previews >>



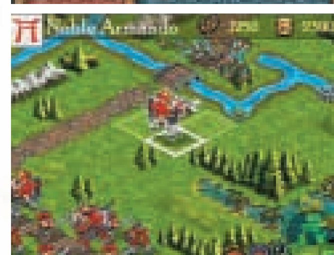
DS Leider geht bei all zu dichtem Getümmel manchmal die Übersicht flöten: Tummeln sich in der Iso-Welt zu viele Sprites, verdecken sie sich schon mal gegenseitig.





DS Wie gehabt: Unten schubst Ihr via Stylus Eure Einheiten herum, oben wird das Gemetzel als Sequenz eingespielt.





DS Backbone nutzt die beiden DS-Schirme für die Übersicht: Wählt unten Truppen und seht oben ihre Daten ein.

Age of Empires

Denken >> Runden-Strategie

Aufbau-Strategie in mehreren Epochen: Der PC-Hit kommt endlich für die Hosentasche.

Age of Empires

PSP | DS | GBA

Entwickler	>> Backbone, USA
Hersteller	>> Majesco/THQ
Termin	>> Juni

PERSPEKTIVE 65-80 VON 100

Strategisch wie geschichtlich wertvolle Kämpfe mit umfassenden Statistiken und Aufbau-Elementen.

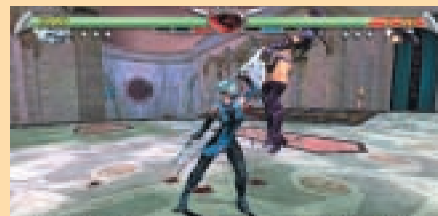
Auf dem PC ist das Echtzeit-Gewusel der Ensemble-Studios längst selbst ein Stück Geschichte – jetzt miniaturisiert Backbone die historischen Gefechte. Allerdings werden die DS-Schlachten nicht mehr in Echtzeit, sondern Runde für Runde geschlagen: Schlüpft in die Stiefel klassischer bis mythischer Persönlichkeiten aus aller Herren Länder und unterschiedlicher Epochen – darunter Joan de Arc, Saladin und Richard Löwenherz. Zieht verschiedene Einheiten wie Reiterei, Speerträger, Schwertkämpfer oder Katapulte über isometrische Schlachtfelder, um Eure Feinde gemäß den Missions-Vorgaben in die Ecke zu drängen.

Aber Vorsicht: Vernachlässigt vor lauter Offensive nicht Ausbau und Verteidigung Eures Stützpunktes. Errichtet um Euer Dorfzentrum Gebäude wie Kaserne und Stallungen für die Ausbildung Eurer Truppen, während Ihr mit Gehöften, Goldminen und Mühlen für den nötigen Rohstoff-Nachschub sorgt. Damit Eure Soldaten nicht mit altem Schrott in den Kampf ziehen, investiert Ihr Eure Mittel vor allem in die Forschung.

Unchained Mortal Kombat

Action >> Beat'em-Up





PSP Für jeden was dabei: Muskelbepackter Dämonenfürst und Kung-Fu-Fighter (links) oder sexy Eisprinzessin und Latex-Braut.

Verboten, indiziert, beschlagnahmt – das Vorstrafenregister der "Mortal Kombat"-Serie ist ellenlang. Mobilspieler mit einem widerstandsfähigen Magen bekommen eine aufgebohrte Version der "Deception"-Episode spendiert. Neben den Veteranen um Scorpion und Sub-Zero tummeln sich die PSP-exklusiven Goro, Shao Khan, Jax, Frost und Kitana in den fallengespickten Arenen. Neben blutrünstigen 'Fatality'-Kills, Waffenkampf und motivierendem 'Konquest'-Modus in einer riesigen, frei begehbaren Welt locken zahlreiche Modi: Launige Puzzle- und Schach-Duelle inklusive Prügeleinlagen sowie die brandneue 'Endurance'-Variante sollen lange fesseln – Wireless-Kämpfe sind auch möglich.

Mortal Kombat Unchained

PSP | DS | GBA

Entwickler	>> Midway, USA
Hersteller	>> Midway
Termin	>> 2. Halbjahr

PERSPEKTIVE 80-90 VON 100

Rabiate Prügelei der Spitzenklasse. Neue Kämpfer und Spiel-Modi locken erwachsene Spieler an die PSP.

Power Stone Collection

Action >> Beat'em-Up



PSP Im Erstling treten nur zwei Kämpfer an, spielerisch bleibt er unübertroffen.



PSP Zu viert spielbar, mitunter aber zu chaotisch: "Power Stone 2" enttäuschte.

Capcom hat ein Herz für PSP-Zocker: Auf Fan-Wunsch entsteht die "Power Stone Collection" – beide Prügel-Episoden für Segas ehemalige Dreamcast-Konsole in einem Paket. Mit einer bis heute konkurrenzlosen Bewegungsfreiheit in der dritten Dimension, wuchtigen Spezialeffekten und ausgefeiltem Kampfsystem erreichte die anfangs konfus anmutende Schlägerei Kultstatus. Sammelt ihr in den interaktiven, liebevoll gestalteten Arenen verteilte 'Power Stones' auf, wird Euer Kämpfer zum übermächtigen Alter Ego, wirft mit Feuerbällen um sich und packt verheerende Superattacken aus. Drei Kamerastufen sowie eine 16:9-Anpassung machen das Beat'em-Up für die PSP fit. Zudem werden die vier Neuzugänge des Nachfolgers nun auch im ersten Teil spielbar sein. Höhepunkt der brillanten Prügelei: Dank Game-Sharing messt Ihr Euch in Ad-Hoc-Duellen mit willigen Gegnern.

Power Stone Collection

PSP | DS | GBA

Entwickler >>	Capcom, Japan
Hersteller >>	Capcom
Termin >>	2. Halbjahr

PERSPEKTIVE 80-90 VON 100

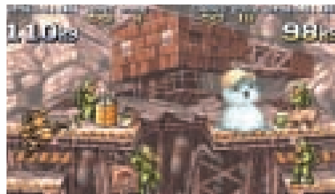
Kultige Schlägerei im Doppelpack. Allein dank der ersten Episode wird die Collection zum Muss für Prügelfans

Metal Slug Collection

Action >> Jump'n'Shoot



PSP Seit jeher fasziniert die SNK-Knallerei mit liebevollen Charakteren.



PSP Mampf dich fett! Im Minigame von "Metal Slug 3" futtert Ihr um die Wette.

Satte sechs "Metal Slug"-Episoden machen die Kollektion zum Fest für Shoot'em-Up-Puristen. Egal ob spielerisch überragender dritter Teil oder die aufgemotze "X"-Fassung, die bisher PSone und Saturn-Zockern vorenthalten blieb – jede "Metal Slug"-Inkarnation fasziniert mit geradlinigem Geballer in wunderschönen 2D-Landschaften. Urkomische Gegnertypen und rabenschwarzer Humor lassen die Schießerei ebenso herausragen wie simpel-intuitive Steuerung und vorbildliche Lernkurve. Mit der Machine Gun ein Söldnercamp plätten, in den kultigen Panzer klettern oder sich mit bildschirmfüllenden Bossen anlegen – "Metal Slug" ist 2D-Action in Perfektion. Via WiFi auch zu zweit spielbar.

Metal Slug Collection

PSP | DS | GBA

Entwickler >>	SNK Playmore, Japan
Hersteller >>	Flashpoint
Termin >>	2. Halbjahr

PERSPEKTIVE 75-85 VON 100

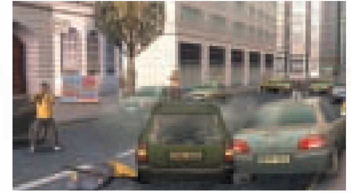
Mehr Action geht nicht: Fulminanter Old-School-Ballerspaß im Sechserpack – unbedingt vormerken.

Gangs of London

Action >> Third-Person-Shooter



PSP Mein Block: Die Gangmitglieder verteidigen mit allen Mitteln ihr Revier.



PSP Schweres Kaliber: Im Straßenkampf greift Ihr auf Fahrzeuge zurück.

Gang-Kämpfe gibt es nicht nur auf der anderen Seite des Atlantiks: Für die portable Version des Action-Thrillers "Getaway" verfrachtet Sony Kämpfe rivalisierender Clans in die britische Hauptstadt. Der Name ist Programm: In "Gangs of London" übernehmt Ihr die Leitung über eine von fünf Banden und kämpft um die Vorherrschaft in der Londoner Unterwelt. Gemeinsam mit Euren Gangmitgliedern schlagt und schießt Ihr Euch per pedes und via Fahrzeug durch 60 Missionen. Dabei zählt nicht nur planloses Prügeln, Ihr dürft den Kollegen auch Befehle erteilen. Im Strategie-Modus "Gang Battle" treten schließlich vier Spieler in rundenbasierten Kämpfen gegeneinander an.

Gangs of London

PSP | DS | GBA

Entwickler >>	Sony Studio London, GB
Hersteller >>	Sony
Termin >>	2. Halbjahr

PERSPEKTIVE 50-80 VON 100

Abwechslungsreiche Gang-Action mit interessanten Spiel-Modi – hoffentlich durchdachter als die PS2-Fassung.

Ys: Ark of Napishtim

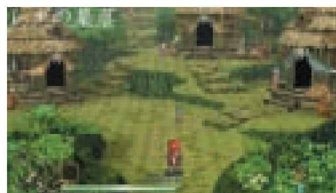
Abenteuer >> Action-Rollenspiel



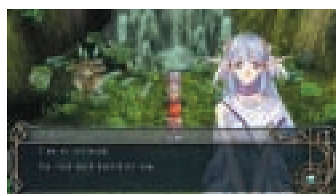
PSP Einfach zu begreifen, aber schwer zu meistern: Wer solche Endgegner-Kolosse in die pixeligen Knie zwingen will, der muss vor der Konfrontation ausgiebig leveln.

Falcoms ehemalige Vorzeige-Serie „Ys" verband schon vor beinahe zwei Jahrzehnten „Zelda"-verwandtes Adventure-Gameplay mit Rollenspiel-Elementen wie Charakter-Aufbau und die Jagd nach Erfahrungspunkten. Jetzt wird der Klassiker endlich aus der Versenkung geborgen: Das ursprünglich für Nippon-PCs entwickelte „Ark of Napishtim" läuft auch auf der PSP ein. Tatsächlich gleicht die Pocket-Version dem Original fast bis aufs Pixel: Während die im letzten Jahr für PS2 erschienene Umsetzung mit Polygon-Charakteren, verschönerten 3D-Kulissen und Sprachausgabe aufgepeppt wurde, tummeln sich auf Sonys Handheld wie beim PC-Vorbild pummelige 2D-Figuren – lauschige Elfen-Siedlungen und düstere Dungeons erreichen gerade mal PSone-Niveau.

Trotzdem hat die japanische Monster-Hatz ihren Reiz: Die Erforschung einer von schiffbrüchigen Menschen und Spitzohren besiedelten Inselgruppe gestaltet sich ebenso unkompliziert wie rasant. Ein Knopf für rekordverdächtig hohe Hopser über Abgründe bzw. Schluchten, ein Button für flotte Hiebe – und einer, um Raubkatzen, Riesenkäfer, Monstermücken sowie grobschlächtige Steineschmeißer mit magisch verstärkten Spezialangriffen zu malträtieren: Mehr als das – und einer Hand voll zauberhafter Klunker, mit denen Ihr Euer Schwert verstärken lasst – braucht Falcoms Fantasy-Held nicht, um seinem Schicksal entgegen zu treten. Grafisch kann die PSP-Arche ihrem PS2-Pendant nicht das Wasser reichen – aber wer ein Action-Rollenspiel in klassischer Nippon-Machart sucht und kleine Schönheitsfehler wie die mangelhafte Spiel-Balance in Kauf nimmt, der merkt sich das neue „Ys" schon mal vor.







PSP Schicke 3D-Bosse und hübsch gezeichnete Manga-Figuren stimmen trotz kruder 3D-Grafik einigermaßen versöhnlich.

Ys: Ark of Napishtim

PSP | DS | GBA

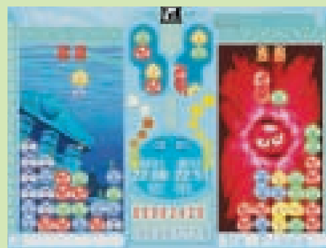
Entwickler	>> Falcom, Japan
Hersteller	>> Konami
Termin	>> 2. Quartal

PERSPEKTIVE 60-70 VON 100

Angestaubte EP-Hatz aus der Fernost-Mottenkiste: Komfortables Handling kämpft gegen primitives Design.

Puyo Pop Fever

Denken >> Knobelspiel





DS Kettenreaktion gefällig? Kluges Puzzeln füllt die 'Fever'-Anzeige und löst den speziellen Modus aus, der dem Gegenüber eine Extraportion graue Puyos sendet.

Das in Japan äußerst beliebte Knobelspiel erscheint nun auf Sony PSP und Nintendo DS. Von oben fallen bis zu vier glubschäugige Puyos gleichzeitig in den Trichter. Stapelt mindestens vier gleichfarbige Wabbel-Gesellen neben- oder aufeinander und bringt so die Kerlchen zum Platzen. Profispieler bauen große Puyo-Populationen und lösen eine heftige Kettenreaktion aus – dadurch erhält Euer Gegenüber eine geballte Ladung grauer, schwer abzubauender Puyos. In den zahlreichen Solo-Varianten messt Ihr Euch mit knallharten CPU-Gegnern; die grafisch bunte Knobelei motiviert zudem mit einem Multiplayer-Modus für bis zu acht Spieler.

Puyo Pop Fever

PSP | DS | GBA

Entwickler	>> Sonic Team, Japan
Hersteller	>> Sega/Flashpoint
Termin	>> April

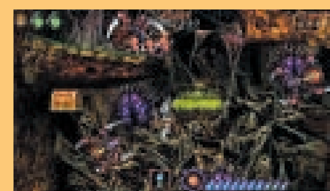
PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Süße Puzzelei mit tollem Mehrspieler-Modus, knackigen CPU-Gegnern und effektivem Combo-System.

Ultimate Ghosts'n'Goblins

Action >> Jump'n'Shoot





PSP Sieht toll aus und spielt sich gut: Ausgestattet mit neuen Fähigkeiten lohnt sich der Besuch früherer Levels – es gibt viele Geheimnisse zu entdecken.

Ritter Arthur muss wieder ausziehen, um die holde Prinzessin zu retten – dass Frauen nicht einfach daheim am Herd... Aber egal, die Macho-Träume vergessen und rein ins Gruselland. Die PSP-Premiere des Edelmannes erinnert an das Arcade-Original aus den 80ern: Ihr springt über Hindernisse sowie Abgründe und schießt auf allerlei Dämonengezücht. Damit die Sache nicht so frustig wird wie anno dazumal, schleudert Arthur seine Waffen jetzt nicht nur waagerecht, sondern auch nach oben und unten. Viele digitale Leben und ein Upgrade-System reduzieren den Frustlevel auf ein erträgliches Niveau. Unsere Proberunde hinterließ nur positive Eindrücke: Feine Grafik und einwandfreie Spielbarkeit überzeugen.

Ultimate Ghosts'n'Goblins

PSP | DS | GBA

Entwickler	>> Capcom, Japan
Hersteller	>> Capcom
Termin	>> 3. Quartal

PERSPEKTIVE 75-85 VON 100

Gelungener PSP-Einstand: Grusel-Action mit hübscher Optik und motivierendem Auflevel-System.

Auf dieser Seite war eine Anzeige platziert.
Um die Dateigröße klein zu halten fehlt diese im PDF.

SPIEL OHNE GRENZEN

Videospiel-Importe aus nahen und fernen Ländern: Was lohnt, wie's geht und warum es Spaß macht!

Manche schwören darauf, einige wissen gar nichts davon, wieder andere trauen sich nicht: Jenseits der offiziellen deutschen Spiele-Veröffentlichungen tummeln sich in Japan, den USA und auch im restlichen Europa Hunderte von Handheld-Spielen, die es nie nach Deutschland schaffen werden. Unsere Reportage soll zeigen, welche dieser Titel für Game Boy Advance, DS und PSP interessant sind, wie man am besten an diese Pixel- und Polygon-Perlen herankommt und welche Gefahren lauern.

Zunächst fragt man sich natürlich, warum denn nicht alle guten Spiele automatisch bei uns erscheinen. Zu allererst hängt es vom Hersteller ab, ob dieser eine Geschäftsstelle in Europa bzw. in Deutschland hat. Bei großen Firmen wie Electronic Arts, Ubisoft oder Capcom ist dies der Fall, kleinere Anbieter aus Japan oder den USA müssen sich Vertriebspartner suchen, um ihre Produkte hier vermarkten zu können. So erscheinen zwar manche Titel von Taito hierzulande (z.B. „Exit" über Ubisoft), aber längst nicht alle. Sogar ein ehrwürdiger Hersteller wie Namco muss sich verschiedene Partner in Europa suchen, um seine Spiele hier anzubieten („Namco Museum" für die PSP wurde beispielsweise von Sony veröffentlicht, „Pac-Man World 3" erscheint in diesen Tagen via Electronic Arts). Manche Firmen haben gar noch nie ein Spiel jenseits ihres Heimatlandes auf den Markt gebracht. Doch selbst wenn die Möglichkeit bestände, einen Titel in Deutschland zu veröffentlichen, muss es nicht dazu kommen: Dann können immer noch Marktstrategen oder Finanz-Controller einwenden, dass in Deutschland z.B. keiner Angelspiele haben will oder die Übersetzung eines komplexen Rollenspiels zu teuer ist – und schon sind wir auf Importe angewiesen, um das heiß ersehnte Lieblingsspiel in den Händen zu halten.



Beim Hongkong-Händler Lik-Sang erhaltet Ihr nicht nur Spiele für alle Handhelds, sondern auch skurriles Zubehör und freakige Gadgets. Er hat uns freundlicherweise bei der Erstellung dieses Artikels mit Rat und Tat unterstützt.

Seriöse Adressen für Eigenimporteure

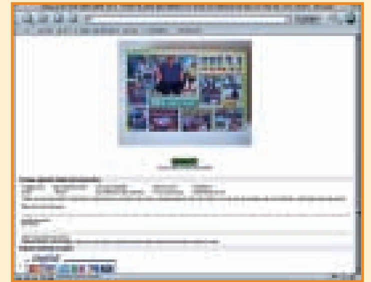
Adresse	Land	Beschreibung
www.lik-sang.com	Hongkong	Riesige Auswahl an Spielen (Japan & USA) und Zubehör für alle Systeme. Sehr schnelle Abwicklung. Postlaufzeit je nach Versandart zwischen drei Tagen und drei Wochen. Zoll fällt teilweise an.
www.play.com	England/Kanal-Inseln	Breit gefächertes Angebot von englischen Videospielen für alle Systeme. Schnelle Abwicklung. Teils sehr lange Post-Laufzeit zwischen ein und fünf Wochen. Zoll fällt selten an.
www.videogamesplus.com	Kanada/USA	Großes Angebot an Spielen für alle Systeme. Sehr schnelle Abwicklung. Postlaufzeit zwischen ein und zwei Wochen. Zoll fällt teilweise an.
www.dvdboxoffice.com	Kanada/USA	Alle Systeme, alle Spiele. Teilweise sehr langsame Abwicklung, da nicht sichtbar, ob Spiele wirklich auf Lager sind. Postlaufzeit zwischen ein und drei Wochen. Zoll fällt teilweise an.

Importe via Ebay

Videospiel-Importe gibt's natürlich auch bei Ebay. Dazu müsst Ihr meist ebay.com oder ebay.co.uk besuchen, denn dort tummeln sich weit mehr Händler aus Fernost bzw. in den USA ansässige Verläufer. Zur Bezahlung ist größtenteils ein Paypal-Konto nötig, da kaum andere Zahlungsmöglichkeiten angenommen werden. Bargeld im Briefumschlag ist keine gute Idee.
Wer auf Ebay Importe einkauft, muss jedoch gut aufpassen. Es wimmelt nämlich zeitweise vor Raubkopien, gerade für den GBA. Nur wer sich gut auskennt und bereits Erfahrung mit Importspielen hat, sollte bei Ebay shoppen gehen, um anhand von Bildern oder gezielten Nachfragen beim Anbieter Gauner zu entlarven. Anfänger werden schnell reingelegt und können sich kaum wehren, wenn der Versender am anderen Ende der Welt sitzt.

Achtung, Raubkopien!

Während Ihr in deutschen Geschäften in den allermeisten Fällen keine Angst vor Raubkopien haben müsst, ist die Unterscheidung zwischen Original und Kopie bei Internet-Bestellungen im Ausland problematisch. Nicht zuletzt deswegen haben wir in einem gesonderten Kasten Händler herausgepickt, die nachweislich Originale anbieten. Wer eigene Quellen hat, muss auf der Hut sein. Insbesondere für den Game Boy Advance tauchen unglaublich viele Raubkopien auf, weil diese Module zurzeit am günstigsten in China & Co. herzustellen sind (siehe dazu auch unseren Artikel auf Seite 68). Wir raten dazu, auf Angebote ohne Verpackung und Anleitung grundsätzlich zu verzichten – hier ist die Chance enorm groß, dass es sich um eine Raubkopie handelt. Illegale Versionen von DS- und PSP-Spielen sind (noch) deutlich seltener, aufpassen sollte man aber auch hier.



Wenn sich mehrere bekannte Spiele auf einem Modul tummeln, dann ist dies höchstwahrscheinlich eine Raubkopie – hier ein entsprechendes Angebot auf Ebay.





In Kanada sitzen Export-freundliche Internet-Händler – die Preise sind incl. Porto teilweise günstiger als bei uns vor Ort.

Weltweit kompatibel?

Wer Importspiele genießen will, muss natürlich sicherstellen, dass das jeweilige Spiel auf seinem Handheld läuft. Dies ist zum Glück bei PSP, DS und Game Boy Advance die Regel. Bei stationären Konsolen ist dies z.B. nicht der Fall; hier existieren Länderkennungen wie bei DVD-Filmen – von dem PAL/NTSC-Problem ganz zu schweigen, das bei Handhelds dank individuellem Bildschirm keine Rolle spielt. Nur bei der PSP könnte theoretisch das Problem auftreten, dass ein Importspiel eine neuere Betriebssystem-Version benötigt als bei uns verfügbar. Sogar ein Ländercode wäre technisch möglich. Allerdings ist dies unseres Wissens nach bislang nicht der Fall.

Wer sich dafür entschieden hat, ein Importspiel zu erwerben, hat verschiedene Kauf-Optionen. Zunächst kann er ein örtliches Videospiel-Fachgeschäft aufstöbern und dort nach seinem Lieblings-Import fragen. Jedoch gibt es nur noch wenige, meist kleine Insider-Shops, die Importspiele anbieten, da der gewerbliche Import rechtlich problematisch ist – meist haben die Lizenzinhaber etwas dagegen. Große Ketten wie Media Markt, Karstadt oder auch amazon.de führen keine Japan- bzw. USA-Importe.

Sinnvoller ist meist der Eigen-Import via Internet-Bestellung. Dies ist rechtlich unproblematisch, sofern keine in Deutschland beschlagnahmten oder verfassungswidrigen Spiele dabei sind. Dazu haben wir im Kasten unten seriöse Versandhändler aufgeführt, mit denen wir persönlich bereits gute Erfahrungen gemacht haben. Voraussetzung ist meist eine Kreditkarte, und natürlich muss der Besteller über 18 Jahre alt sein. Der eigentliche Bestellvorgang ist nicht komplizierter oder gefährlicher als bei deutschen Internet-Versendern.

Rechtliches

Wie schon erwähnt dürfen Bundesbürger zum Eigenbedarf Videospiele importieren – also z.B. aus dem Urlaub mitbringen oder auf dem Versandweg bestellen. All diese Briefe und Päckchen gehen natürlich über den Zoll und müssen je nach Warenwert verzollt werden – sofern das Herkunftsland nicht Mitglied der Europäischen Union ist. In der Regel fallen 16% Umsatzsteuer und ein paar wenige Prozent Zoll an. Unter dem Strich solltet ihr mit 20% Zuschlag auf den Kaufpreis zuzüglich Versandkosten rechnen. Es kommt zwar schon mal vor, dass der Zoll Sendungen mit nur einem Spiel nicht beachtet und einfach durchwinkt, doch im Prinzip müsst Ihr bei einem Warenwert über 22 Euro mit Zollgebühren kalkulieren.

Problematisch wird es dann, wenn die Ware defekt ist und umgetauscht werden muss. Das ist Euer gutes Recht, und meist sind die Händler auch kulant. Jedoch ist ein Umtausch kompliziert (E-Mail-Verkehr, Sprachprobleme), eventuell teuer (Rücksendekosten) und langwierig (Postweg).

Machen Importe Sinn?

Je individueller bzw. ausgefallener der Geschmack, um so sinnvoller ein Import. Auch ganz eilige Videospieler dürfen einen Privat-Import ins Auge fassen, denn viele Titel erscheinen im Herkunftsland etliche Monate früher.

Aufgrund der Sprachbarriere und des Aufwandes beim Kauf muss man mit Herzblut Videospieler sein. Dann allerdings finden sich Spiele in fernen Ländern, die einem sehr viel Freude bereiten. Seien es 2D-Ballerspiele aus Japan, Rollenspiele aus den USA, Koch-, Jagd- oder Angel-Simulationen – mehr Vielfalt und Abwechslung hat derjenige, der auch mal über den deutschen Tellerrand hinausschaut. *mg/us/oe*



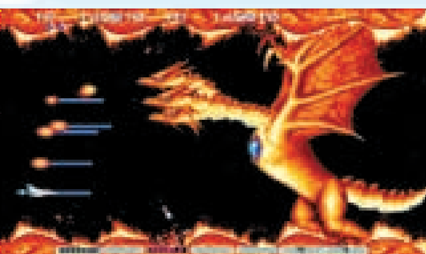
www. amazon.co.uk England

Ähnlich großes Angebot wie bei amazon.de – nur mit englischen Spielen. Deutscher Account funktioniert. Postlaufzeit unter einer Woche. Kein Zoll.

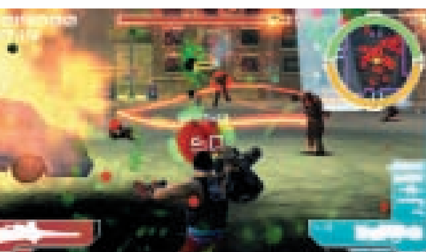


IMPORT-TIPPS PSP

Die meisten Titel schaffen den Sprung nach Deutschland, trotzdem gibt es einige Spiele nur in den USA und Japan: Wir stellen die interessantesten Auslandsperlen vor.



Geduldsspiel: Die "Gradius Collection" kommt, gibt's in Japan aber schon lange.



Zu grob für Deutschland? "Infected".

Da Sonys PSP noch sehr jung und die Entwicklung von Spielen aufwändig ist, sind viele Hersteller bemüht, ihre Titel einem möglichst großen Publikum näher zu bringen. Im Gegensatz zu GBA und DS ist deshalb der Anteil an nicht in Deutschland erschienenen bzw. angekündigten Spielen relativ niedrig. Dennoch bleiben uns auch unterhaltsame Veröffentlichungen vorenthalten – abseits von japanophilen Schulmädchen-Adventures und schlechten Schnellschüssen, die in Eurpoa keiner braucht.

Eine kleine, aber relevante Import-Hürde können Updates des PSP-Betriebssystems sein: Läuft ein Spiel nur mit einer Version, die in Europa noch nicht erschienen ist, müsst Ihr ein Risiko eingehen – oder warten, bis das deutsche Update erscheint. Bislang gab es zwar keine Probleme, wenn z.B. ein japanisches 'Bios' auf ein deutsches Gerät gepackt wurde, aber Sony rät offiziell davon ab.

Importe aus USA

In Übersee gibt es ein reichhaltiges Angebot an Spielen, von denen viele auch bei uns erscheinen – allerdings haben dortige Käufer häufig einen zeitlichen Vorteil, der von wenigen Wochen bis zu mehreren Monaten reicht. Wer es also eilig hat, greift zum Import. Daneben findet sich eine solide Auswahl an Veröffentlichungen, die aus unterschiedlichen Gründen nicht den Sprung nach Europa schaffen – sei es mangels europäischer Niederlassung des Publishers oder wegen vermeintlich zu geringen Interesses der Spieler.

Importe aus Japan

In Fernost gibt es am meisten PSP-Titel ohne Veröffentlichungs-Chance bei uns. Obskure Quizspiele und Anime-Massenware vermisst niemand, doch diverse Denk- und Puzzlespiele oder Retro-Ballereien sind empfehlenswert – und nicht zuletzt ohne Japanisch-Kenntnisse zu genießen.

Importe aus der EU

Bei unseren kontinentalen Kollegen finden sich nur wenige exklusive Titel, weitgehend ist das Sortiment mit unserem identisch. Ausnahmen bilden Spiele, bei denen die Hersteller wegen der Jugendschutz-Problematik auf einen Deutschland-Start verzichten, oder das Sortiment von Billig-Spezialisten (z.B. Spiele von 505 Gamestreet). Die Strategie, obskurere PSP-Veröffentlichungen günstig in die Regale zu stellen, funktioniert vor allem in Großbritannien aufgrund der höheren PSP-Verkäufe besser als hierzulande. *us*

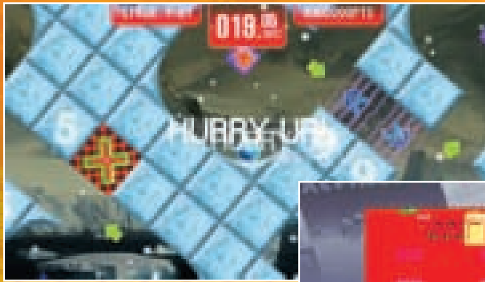
Weitere interessante Importe für PSP

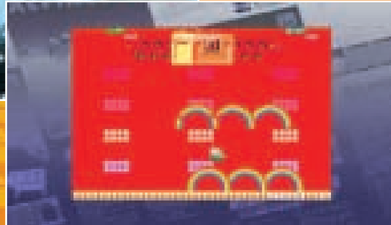
Spielename	Hersteller	Genre	Herkunft	Zirka-Preis	Deutschland-Termin	Anmerkung
Armored Core: Formula Front	505 Gamestreet	Action	England	45 Euro	nicht geplant	Schrottet Roboter beim PSP-Ableger der bekannten Mech-Ballerei
Bleach: Heat the Soul 2	Sony	Action	Japan	55 Euro	nicht geplant	Stylisches Anime-Beat'em-Up in klassischer Seitenansicht
Bomberman Panic Bombers	Hudson	Reaktion	Japan	55 Euro	nicht geplant	Uriges Bombeninferno für launige Runden mit witzigen Gimmicks
Dead to Rights: Reckoning	England	Action	England	45 Euro	nicht geplant	Die knallharte Cop-Ballerei erscheint wegen Index-Gefahr nicht bei uns
Gradius Collection	Konami	Action	Japan	55 Euro	Sommer	Der Traum für Retro-Fans: fünf Teile des Kult-Shoot'em-Ups auf einmal
Infected	Majesco	Action	USA	45 Euro	nicht geplant	Rabiate Metzelballerei mit Zombies jenseits des guten Geschmacks
NFL Street 2 Unleashed	Electronic Arts	Sport	USA	45 Euro	nicht geplant	Flottes American Football, das ruppig zur Sache geht
P.Q.: Practical Intelligence Quotient	D3	Denken	USA	35 Euro	nicht geplant	Knifflige Sammlung von Rätsel- und Geschicklichkeits-Aufgaben
The Con	Sony	Action	USA	45 Euro	nicht geplant	Kernige Klopperei mit ungewöhnlicher Kampfperspektive
The Hustle: Detroit Streets	Activision	Sport	USA	35 Euro	nicht geplant	Billiard mal nicht als Spießersport, sondern cool im Zocker-Milieu
XI Colosseum	Sony	Reaktion	Japan	55 Euro	nicht geplant	Hektische, actionreiche Würfel-Rollerei mit überraschendem Tiefgang

Taito Memories Pocket



Reaktion >> Oldie-Sammlung





Manche Spiele wurden grafisch aufgepeppt ("Cameltry", oben), andere sind zeitlos schick ("Rainbow Islands", rechts).

Namco hat es vorgemacht, Midway und Capcom zogen nach – Kollektionen kultiger Arcade-Hits der 80er- und 90er-Jahre sind in Mode. In Japan beglückt auch Taito die PSP-Fans mit einer sechzehnköpfigen Retro-Sammlung. Die Titelauswahl deutet an, dass mehrere Teile geplant sind, denn es fehlen etliche Klassiker des "Space Invaders"-Erfinders. So tummeln sich überwiegend recht simple Spiele der Videospiel-Frühzeit auf der Disc (u.a. "Qix", "Crazy Balloon", Elevator Action"). Ergänzt werden sie von etwas neueren Titeln wie "Rastan Saga" und "New Zealand Story" bis hin zum absoluten Highlight "Rainbow Islands Extra" – dieses Spiel alleine rechtfertigt den Kauf der liebevollen Kollektion mit akkurat emulierten Oldies.

Im Gegensatz zu den Taito-Sammlungen für PS2 und Xbox, die es auch in Europa gibt, bekommen wir vier grafisch und spielerisch aufgepeppte Updates spendiert. Diese sind: "Crazy Balloon", "Balloon Bomber", Legend of Kage" und vor allem das spaßige "Cameltry".

Testmuster von Lik-Sang, Hongkong; www.lik-sang.com

Taito • ca. 50 Euro • für Deutschland nicht geplant

Generation of Chaos



Denken >> Runden-Strategie



Bei Strategiespielen wird seit jeher gerne eine isometrische Bitmap-Ansicht verwendet – so auch bei Nippon Ichis PSP-Debüt.

Während Ubisoft demnächst mit "Field Commander" den Bereich der Militär-Strategie auch in Deutschland abdeckt, müssen Fantasy-Fans ins Ausland schauen. Für den ersten tiefgründigen PSP-Vertreter des Genres zeichnen die Spezialisten von Nippon Ichi verantwortlich, die auf der PS2 regelmäßig neue Abenteuer wie "Disgaea" entwickeln.

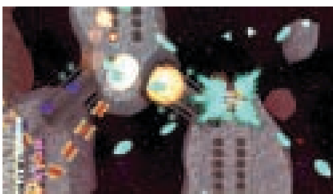
Lasst Euch dabei von der betont putzigen Grafik im altmodischen, isometrischen Bitmap-Kleid nicht täuschen. Spielerisch ist "Generation of Chaos" keineswegs was für Gelegenheits-Grübler, sondern setzt auf anspruchsvolle und aufwändige Strategie mit zahlreichen Eigenheiten und Kniffen. Auch Ressourcen-Management und Ausbau des Reichs sind nötig, was das Geschehen verkompliziert. Wer sich drauf einlassen will, bekommt gelungene Genrekost geboten. Dabei lohnt sich der Griff zur US-Version, denn selbst wenn eine deutsche Veröffentlichung nicht unrealistisch ist (die PS2-Kollegen erschienen ebenfalls), eine Lokalisierung wird es kaum geben.

Nippon Ichi • ca. 45 Euro • noch kein Termin für Deutschland

Star Soldier



Action >> 2D-Shooter



Einmal drehen, bitte: "Star Soldier" wird ausschließlich hochkant gespielt.

Die langlebige Shoot'em-Up-Serie wird in Japan alle paar Jahre fortgesetzt. So gab es u.a. Updates für PS2 und Gamecube – nun ist die PSP an der Reihe. Um den klassischen Vertikal-Shooter zu spielen, müsst Ihr die PSP hochkant drehen. Im ersten Moment ungewohnt, klappt das Handling später prima. Dazu trägt bei, dass Ihr nur zwei Feuerknöpfe braucht – Extrawaffen gibt's praktisch keine. Drei Schiffstypen, ein aufrüstbarer Standardschuss und eine schlappe Sekundärwaffe nehmen es mit den Aliens auf. Dennoch macht "Star Soldier" Laune: Es ist technisch einwandfrei, umfangreich (10 lange Levels, mehrere Spiel-Modi) und lockt mit treibender Musik und schicker Optik. 2D-Fans sollten zugreifen!

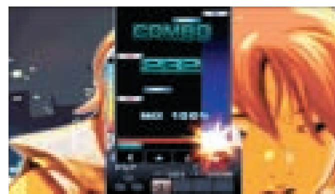
Testmuster von Lik-Sang, Hongkong; www.lik-sang.com

Hudson • ca. 50 Euro
für Deutschland nicht geplant

DJ Max Portable



Reaktion >> Musikspiel



Angehende Musiker brauchen bei "DJ Max" jede Menge Fingerfertigkeit.

Genau genommen ist die Länderflagge oben rechts bei "DJ Max" verkehrt, denn das mobile Musikspiel stammt aus Südkorea. Dabei bedienten sich die Entwickler aber ungeniert bei ihren asiatischen Nachbarn von Konami, denn das Grundprinzip ist eine wenig veränderte Kopie des Genre-Großvaters "Beatmania". Zu einer reichhaltigen Auswahl an Pop- und Elektro-Songs scrollen in mehreren Spalten Markierungen nach unten, die Ihr punktgenau mit verschiedenen Tasten treffen sollt. Dank rhythmisch gelungener Anpassung winkt Euch bei Erfolg das Gefühl, selbst als Musiker zu wirken. Erfreulich für Nicht-Asiaten: Dank einfach gehaltener Menüs ist "DJ Max" auch für Deutschsprachige zugänglich.

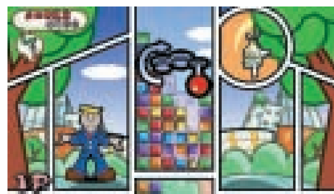
Testmuster von Lik-Sang, Hongkong; www.lik-sang.com

Pentavision • ca. 45 Euro
für Deutschland nicht geplant

Koloomn



Reaktion >> Geschicklichkeit



Einfach, aber effektiv: Die Blockknobelei ist prima für zwischendurch geeignet.

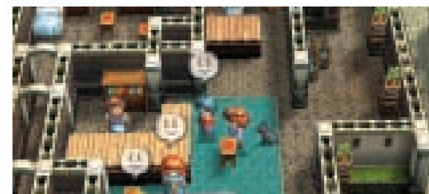
Die unterhaltsame Stapelei "Koloomn" hat nur in Europa diesen ungelenken Namen: In den USA heißt sie "Ultimate Block Party", Japaner kennen den PSP-Titel als "Kollon". Auf unserem Kontinent sicherte sich der Budget-Spezialist 505 Gamestreet die Rechte. Entsprechend günstig ist die gelungene Mixtur aus Elementen von "Tetris", "Columns" & Co. zu erhalten – allerdings nur per EU-Import, denn mangels einer Deutschland-Niederlassung gibt's auch keine offizielle Veröffentlichung hierzulande. An die Qualitäten des Genrekollegen "Lumines" kommt der Puzzler zwar nicht heran, bietet aber genug Unterhaltung für vergnügliche Runden zwischendurch. Unser Tipp: Auf ebay.co.uk bieten britische Händler das Spiel zum Billigtarif an.

505 Gamestreet • ca. 30 Euro
noch kein Termin für Deutschland

Legend of Heroes



Abenteuer >> Rollenspiel



Es lebe die Tradition: Die Kopffüßler-Helden laufen durch hübsche Szenarien.

Nicht alle japanischen Rollenspiele schaffen den Sprung nach Deutschland; zum Glück werden diese aber zumindest in den USA veröffentlicht. So auch "Legend of Heroes: A Tear of Vermillion" von den alteingesessenen Entwicklern Falcom. Neue Wege beschreitet das PSP-Epos nicht, stattdessen werden klassische Werte hochgehalten: Eine umfangreiche Queste, die mehrere Dutzend Spielstunden benötigt, sowie ein traditioneller Grafikstil mit putzigen Pixel-Protagonisten und hübschen Umgebungen – wer ein Faible für klassische japanische Rollenspiele hat, freut sich darüber und greift zum Import.

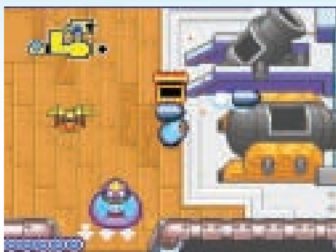
Testmuster von Lik-Sang, Hongkong; www.lik-sang.com

Bandai • ca. 45 Euro
noch kein Termin für Deutschland

IMPORT-TIPPS DS



Komplexe Abenteuer, experimentierfreudige Exoten und Online-Keilereien: DS-Importe bringen Euch immer wieder zum Staunen.



Schleimiges Action-Adventure zur RPG-Perle: "Slime Mori Mori Dragon Quest 2".



Frisch auf den Tisch: "Cooking Mama"

DS-Spieler wissen gar nicht, wie gut sie es haben: Noch vor zehn Jahren war man bei Nintendo nämlich der Meinung, dass Rollen- und Strategiespiele für europäische Spieler nicht geeignet sind. Wer seinerzeit ein "Final Fantasy" spielen wollte, musste sich nicht nur mit dubiosen Mailorder-Versendern, sondern auch mit fiesen Schutzmechanismen herumschlagen – die Euch zwar das Abenteuer spielen ließen, dann aber den Abspann verweigerten! Glücklicherweise ist diese Problematik heute längst Geschichte: Euer DS spielt Module aus aller Welt und Nintendo sorgt selbst bei Atlus-Exoten wie "Trauma Center" höchstpersönlich für eine ordentliche Lokalisierung. Deshalb finden sich im westlichen Ausland nur wenige Spiele, die nicht bei uns erhältlich sind. DS-Importfans blicken weitgehend in den fernen Osten.

Importe aus USA

Was in den USA erscheint, lässt auch bei uns nicht lange auf sich warten. Trotzdem können voreilige Spieler im Einzelfall einige Wochen Vorsprung erkaufen, wenn sie gleich beim US-Start zuschlagen. Allerdings solltet Ihr Euch darüber im Klaren sein, dass amerikanische Spiele mit Mehrspielerlink meist nicht mit ihren europäischen Versionen vernetzt werden können – falls Ihr Eure Freunde zum Duell fordern wollt, sind Importe nicht empfehlenswert.

Importe aus Japan

In Japan gibt es einige Spiele, die es wohl nie in den Westen schaffen werden. Und das, obwohl ihr 'Thema' bei uns im Vormittagsprogramm läuft: Meist handelt es sich um Anime-Umsetzungen wie "One Piece", "Naruto" und "Captain Tsubasa" (bei uns "Die tollen Fußballstars"), die mitunter als recht eigenwillige Interaktiv-Romane und Kartenspiele aufs Handheld kommen. Für einen Fan ist ein solch exotisches Stück natürlich der Glanz seiner Sammlung, aber ernsthafte Spieler können auf einige Titel gut verzichten. Daneben finden sich aber einige Perlen, die sich auch ohne Japanisch-Kenntnisse genießen lassen.

Importe aus der EU

Da knirschen Rollenspieler mit den Zähnen: "Final Fantasy" fühlt sich in Deutschland wohl, Namcos "Tales"-Serie traut sich teilweise, aber die musikalischen "Lunar"-Epsioden wollen sich bei uns nicht blicken lassen. Wer des Englischen mächtig ist, greift hier zum England-Import. Ansonsten gibt's nur noch einige Titel des Anbieters 505 Gamestreet als EU-Import.

Weitere interessante Importe für DS

Spielename	Hersteller	Genre	Herkunft	Zirka-Preis	Deutschland-Termin	Anmerkung
Bust-A-Move	Taito/505	Denken	England	40 Euro	nicht bekannt	„Puzzle Bobble" mit Stylus-Schleuder statt Kugel-Kanone
Cooking Mama	Taito	Denken	Japan	45 Euro	nicht geplant	Häusliche Koch-Simulation mit pfiffigem Stylus-Einsatz
Egg Monster Hero	Square-Enix	Abenteuer	Japan	45 Euro	nicht geplant	Origineller Mix aus Monsterzucht und Strategiekämpfen; bald in USA
Prince of Tennis 2005	Konami	Sport	Japan	45 Euro	nicht bekannt	Flottes Tennisturnier zur gleichnamigen Anime-Serie
Shogun Empires	Namco	Denken	USA	35 Euro	nicht bekannt	Echtzeit-Strategie im feudalen Japan; spielerisch mittelprächtig
Slime Mori Mori Dragon Quest 2	Square-Enix	Abenteuer	Japan	45 Euro	nicht geplant	Mehr Action: Unkomplizierte Monsterjagd zur berühmten RPG-Serie
Tao's Adventure	Konami	Abenteuer	USA	35 Euro	2. Quartal	Rollenspiel mit 3D-Kerker, trainiert Monster und zaubert mit Stylus
Tenchu Dark Shadow	From	Action	Japan	45 Euro	nicht bekannt	Auch auf dem DS zücken die Konsolen-Ninjas die 3D-Katanas
Wizardry Asterisk Hiiro no Fuuin	Starfish	Abenteuer	Japan	45 Euro	nicht geplant	Spannendes DS-Update der ältesten Rollenspielserie
Xenosaga 1 & 2	Namco	Abenteuer	Japan	45 Euro	nicht geplant	In Bitmap-Optik passen die beiden PS2-Rollenspiele auf ein Modul
Ys Strategy	Marvelous	Denken	Japan	45 Euro	nicht geplant	Mittelalterliche Echtzeit-Strategie mit renommierten Retro-Wurzeln

Lunar Dragon Song



Abenteuer >> Rollenspiel





Übersichtlich und komfortabel, aber begrenzt: Nur einzelne Häuser (rechts) und Plätze könnt Ihr in Echtzeit erforschen.

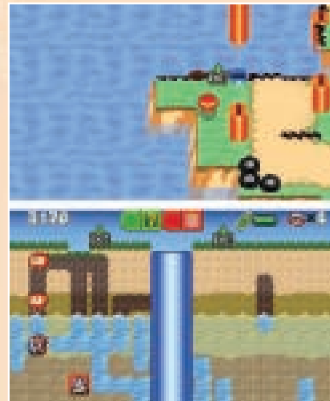
Die zwei "Lunar"-Abenteuer waren die besten Rollenspiele fürs Mega-CD, auch die PSone-Neuauflagen sind mit Leder-gebundenen Handbüchern und 'Making of'-CD wahre Sammlerstücke. "Dragon Song" ist dagegen kein Update, sondern ein Prolog zum Original. Das Abenteuer spielt 1.000 Jahre vor der "Lunar"-Handlung und erfordert keine Vorkenntnisse, was für Fans der Serie auch schade sein kann: Der freche Alex und sein tollpatschiger Freund Nall kommen hier nicht vor. Dafür optimiert Entwickler Game Arts das Rollenspiel für die DS-Technik: Statt kreuz und quer durchs Dorf zu laufen, tippt Ihr einfach mit dem Stylus auf das entsprechende Haus im Menü. Selbst kleine Orte sind in mehrere Bereiche unterteilt, was der Orientierung zugute kommt: Im Gegensatz zum Vorbild ist hier keine separate Oberweltkarte nötig. Sogar das Mikro kommt zum Einsatz: In den Kämpfen dürft Ihr die Party zum Rückzug aufrufen. Für eilige Spieler gewöhnungsbedürftig ist allerdings die Sprintfunktion; die ist für den Notfall gedacht und zehrt an Euren Lebenskräften.

Ubisoft • ca. 40 Euro • für Deutschland nicht geplant

Dig Dug: Digging Strike



Reaktion >> Geschicklichkeit





Mit Mann und Maus ins Meer: Treibt den Keil in den Boden (oben), damit sich ein Stück Festland abspaltet und versinkt.

Die Gartenarbeit ruft: "Digging Strike" stellt Elemente des Klassikers "Dig Dug" und seines Nachfolgers gegenüber, nämlich auf den beiden Bildschirmen. Unten blickt Ihr wie gewohnt ins Erdreich, auf dem oberen Screen seht Ihr das Areal aus der Vogelperspektive. Am Ärger hat sich aber nichts geändert: Allerlei Schädlinge buddeln sich durch den Garten und tragen die Fundstücke zum Obermotz, der mit jedem Happen anschwillt. Glücklicherweise habt Ihr neben der traditionellen Luftpumpe im Schuppen weitere Waffen, mit denen Ihr das Ungeziefer vertreibt. Zudem findet Ihr unter der Erde Magneten, Bomben, Boxhandschuhe sowie Waffenelemente, mit denen sich später mächtigere Wummen basteln lassen.

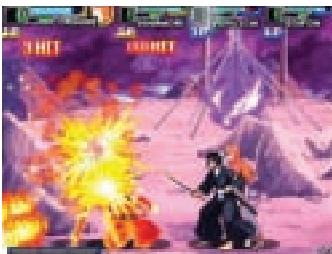
Natürlich müsst Ihr auch den Obermotz bekämpfen, das klappt ebenfalls im unteren Bildschirm. Ihr treibt Keile in den Boden, um die Oberfläche zu spalten – abgetrenntes Land versinkt im Meer und wenn sich der Obermotz darauf befindet, erwischt es ihn ebenfalls. Nettes Spiel, aber das Original hatte mehr Charme.

Namco • ca. 35 Euro • noch kein Termin für Deutschland

Bleach DS



Action >> Beat'em Up



Im Team oder alle gegen alle? Selbst Handicap-Matches sind möglich.

Auf der PSP kann die Anime-Umsetzung nicht überzeugen, aber bei der Keilerei "Bleach: Souten ni Kakeru Unmei" von Entwickler Treasure kommen Nippon-Fans auf ihre Kosten. Die 18 Kämpfer steigen zu viert in den Ring, via Internet könnt Ihr Euch auch mit drei Japanern keilen. Im Gegensatz zu anderen Beat'em-Ups müsst Ihr dabei keine Spezial-Combos lernen, denn Items, die vier Spezialangriffe und eine Superattacke je Held aktiviert Ihr (auf Wunsch) mit dem Touchscreen. Die Zoom-Funktion und eingestreute Anime-Schnipsel setzen die Kämpfe aufwändig in Szene.

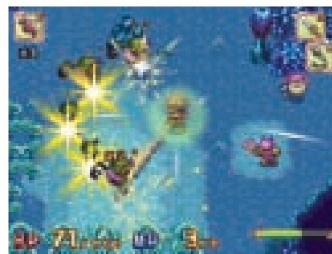
Testmuster von Lik-Sang, Hongkong; www.lik-sang.com

Sega • ca. 45 Euro
für Deutschland nicht geplant

Children of Mana



Abenteuer >> Action-Adventure



Wenn Ihr umzingelt werdet, startet Ihr Rundumhieb oder Multipfeil.

Square-Enix' berühmte "Mana"-Serie hat Zuwachs bekommen: "Seiken Densetsu DS: Children of Mana" entführt Euch ins Land der Illusionen, in dessen Mitte der Mana-Baum steht. Ohne echte Oberwelt ist das Abenteuer aber Action-lastiger als die Vorgänger: Die Freunde Frick, Pop und Tumble rücken den Monstern in Missionen auf den Pelz, jeder Streiter beherrscht sowohl Schwertattacken als auch Pfeil und Bogen. Außerdem gibt's Spezialmanöver, mit denen Ihr mehrere Feinde gleichzeitig aufs Korn nehmt oder Projektile zum Angreifer zurückschlagt. Die Monsterjagd unterhält Euch rund 25 Stunden.

Testmuster von Lik-Sang, Hongkong; www.lik-sang.com

Square-Enix • ca. 40 Euro
noch kein Termin für Deutschland

Naruto Daikesshuu 4



Action >> Beat'em Up



Arena-Fight zum Finale: Hier prügelt Ihr Euch auf mehreren Ebenen.

Es gibt in Japan auch Anime-Umsetzungen, die keine Sprachkenntnisse voraussetzen: "Naruto: Saikyou Ninja Daikesshuu 4" ist ebenso wie sein DS-Vorläufer ein scrollendes Prügelspiel, in dem der jugendliche Ninja Uzumaki Naruto, sein Freund Uchiha, Mädel Haruno und Meister Hatake diverse Bösewichte der Serie aufmischen. Bis zu vier DS-Zocker stürzen sich mit Schlägen, Ninja-Waffen und individuellen Spezialattacken in die Keilerei. Am Ende jeder Welt erwartet Euch ein besonderer Schurke, der nicht unbedingt groß, dafür umso gelenkiger sein kann – lasst Euch nicht von ihnen austricksen und haltet Euch ihre Schergen vom Hals.

Tomy • ca. 45 Euro
für Deutschland nicht geplant

Daisenryaku



Denken >> Strategie



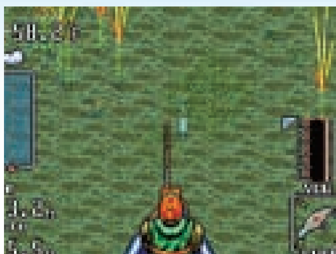
Keine Angst: Die Menüs lernt Ihr, alle wichtigen Anzeigen sind numerisch.

Die Strategieserie "Daisenryaku" (auch bekannt als "Military Commander") funktioniert wie "Advance Wars", will die Kämpfe aber realistischer darstellen. In der DS-Version eilt Ihr mit UN-Truppen einer Rebellenarmee zu Hilfe, die ihr Land vom korrupten Regime befreien will. Sechs Nationen mischen bei dem Einsatz mit, jede besitzt eigenes Kriegsgerät: Unter anderem kommen der Helikopter Apache AH1, der Raketenpanzer M901A1 und die F15 Strike Eagle zum Einsatz. Auf dem unteren Bildschirm kommandiert ihr die Truppen mit Karte und Stylus, oben werden alle Truppenbewegungen und Kämpfe in 3D-Animationen gezeigt.

Genki • ca. 45 Euro
für Deutschland nicht geplant

IMPORT-TIPPS GBA

Klasse Rollenspiele, Strategie-Epen und Neuauflagen alter Klassiker: Der Importmarkt hält für GBA-Spieler einige Überraschungen parat.



Wer macht den Fang? In "Amercian Bass Challenge" werft Ihr die Angel aus.



Massig Waffen: "Super Robot Taisen".

Spiele für den Game Boy Advance gibt's weltweit wie Sand am Meer. Doch bei vielen Titeln handelt es sich um Abenteuer und Rollenspiele mit massig Texten – die zu übersetzen eine Menge Arbeit und Kosten verursacht. Insofern schaffen es viele anspruchsvolle Spiele nicht nach Deutschland.

Daneben sind Neuauflagen von Oldies, aber auch umfangreichere 16-Bit-Spiele eine Stärke des Advance. Aber selbst in dieser Sparte kommen längst nicht alle Module zu uns. Obendrein lässt die Auswahl oft zu wünschen übrig: Statt dem x-ten "Puyu Puyu"-Update hätten wir lieber ungewöhnliche Oldies wie etwa "Elevator Action" oder "Darius R". Die gibt's zum Glück beim Importhändler, auch wenn der nicht immer alle Module vorrätig hat: Ihr werdet im Einzelfall auf Ebay stöbern müssen – lasst Euch dabei aber keine Raubkopien andrehen (siehe Reportage auf Seite 68).

Importe aus USA

Wer nach Importspielen aus den USA stöbert, sucht meist Rollenspiele, Adventures und Strategie-Epen. Ihr entdeckt vortreffliche Serien wie "Tactics Ogre" und "Lufia", die europäischen Spielern schon seit den 90er-Jahren vorenthalten werden – zum Glück könnt Ihr das Versäumnis dank der Neuauflagen nachholen und aktuelle Episoden in voller Grafikpracht genießen.

Importe aus Japan

In Japan gibt's tonnenweise GBA-Spiele, die es nie in den Westen schaffen werden. Und das aus gutem Grund, denn viele davon sind exotisch: Vom Lernspiel bis hin zur Alltagssimulation ist alles dabei, und die passen natürlich thematisch nicht in unsere Gefilde. Zahlreiche Spiele und Charaktere sind in Fernost auch wesentlich populärer als in Europa: Für Bandais "Gundam"-Robos und Baseball-Umsetzungen würden sich hierzulande nur wenige Spieler erwärmen – ganz im Gegensatz zu Retro-Sammlungen, die sich auch ohne Japanisch-Kenntnisse problemlos zocken lassen.

Importe aus der EU

Neben den Index-Kandidaten gibt es kaum GBA-Spiele, die im europäischen Ausland, nicht aber in Deutschland erscheinen. Der Einkauf lohnt sich also nur im Urlaub, wenn Ihr Nachschub braucht. Europäische Module sind meist mehrsprachig, nur extrem textlastige Abenteuer wie "Pokémon" und "Golden Sun" kommen etwa in Spanien und Frankreich auf ein einsprachiges Modul. *oe*

Weitere interessante Importe für GBA

Spielename	Hersteller	Genre	Herkunft	Zirka-Preis	Deutschland-Termin	Anmerkung
Alien Hominid	Zoo	Action	England	40 Euro	nicht bekannt	Old-School-Action in 2D: Gute Umsetzung der stationären Vorlage
American Bass Challenge	Ubisoft	Sport	USA	30 Euro	nicht geplant	Ganz relaxed: werft in Turnieren und Schnellfischen die Angel aus
Darius R	Taito	Action	Japan	40 Euro	nicht geplant	Horizontal scrollendes Ballerspiel mit verzweigter Level-Folge
Desert Strike Advance	Electronic Arts	Action	USA	30 Euro	nicht geplant	Taktisch angehauchter Heli-Einsatz über isometrischem Feindesland
Double Dragon Advance	Atlus	Action	USA	35 Euro	nicht geplant	Retro-Beat'em-Up: die Drachenbrüder mischen erneut die City auf
Elevator Action Old & New	Media Kite	Action	Japan	50 Euro	nicht geplant	Original und Update der Hochhaus-Ballerei auf einem Modul
Klonoa 2: Dream Champ Tournament	Namco	Reaktion	USA	35 Euro	nicht bekannt	Fortsetzung des optisch und spielerisch gelungenen Jump'n'Runs
Pinball of the Dead	Sega	Reaktion	USA	30 Euro	nicht geplant	Pfiffiger Gruselflipper zur Zombie-Ballerei mit viel Action
RPG Tsukuru Advance	Enterbrain	Abenteuer	Japan	45 Euro	nicht geplant	Mit dem Rollenspiel-Editor bastelt Ihr eigene Abenteuer
Sigma Star Saga	Namco	Abenteuer	USA	35 Euro	nicht bekannt	Das gab's noch nie: origineller Mix aus Rollenspiel und Shoot'em-Up
Super Robot Taisen A	Banpresto	Strategie	Japan	45 Euro	nicht geplant	Japans größte Strategieserie schickt Roboter in die Schlacht

Tactics Ogre

Denken >> Runden-Strategie



Sowohl die Kämpfe (oben) als auch die vielen Handlungsszenen (rechts) verfolgt Ihr in isometrischer Perspektive.

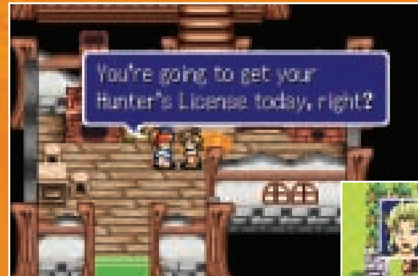
Wer "Final Fantasy Tactics" liebt, kommt auch an "Tactics Ogre" nicht vorbei: Diese Strategieserie gibt's in Übersee für zahlreiche Konsolen. "The Knight of Lodis" ist ein eigenständiges Abenteuer und führt die Party in isometrische Schlachtfelder; Held Ovis soll sich dem mächtigen Lodis-Imperium entgegen stellen. Hinter dessen Geheimnisse kommt er allerdings erst, nachdem er zur feindlichen Armee überläuft.

Die Kämpfe bestreitet Ihr nach bewährtem Rundenprinzip, neben den üblichen Erfahrungspunkten sammeln Eure Helden zudem Medaillen. Diese Auszeichnungen erhält man für diverse Sondereinsätze und Aktionen – wenn zum Beispiel eine Figur mehreren Angriffen ausweichen kann, wird sie dafür belohnt. Diese Auszeichnungen lassen sich wiederum in neue Talente investieren, dabei dürft Ihr Manöver verschiedener Berufe wie Ninja, Krieger und Zauberer mischen und so eine vielfältige Heldentruppe entwickeln. Neben „Final Fantasy" ist „Ogre" das komplexeste „Tactics"-Abenteuer.

Atlus • ca. 40 Euro • für Deutschland nicht geplant

Lufia: Ruins of Lore

Abenteuer >> Rollenspiel





Auch Spaß muss sein: Euer Held und sein Freund sind für ihre spektakulären Streiche im ganzen „Lufia"-Land bekannt.

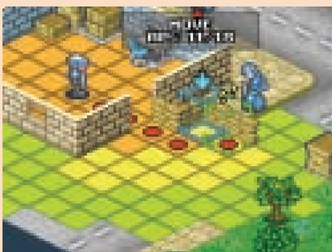
Schon auf Super NES und Game Boy Color war die "Lufia"-Serie ein Pflichtabenteuer für Importspieler, die vierte Episode gibt's exklusiv für den Advance. Ihr steuert einen jungen Schatzsucher, der seinen verschollenen Vater sucht. Die Handlung beginnt recht gewöhnlich, ist aber mit jeder Menge Klamauk und einigen Slapstick-Animationen gespickt. Im späteren Verlauf erwarten Euch viele Rückblenden, die alle wichtigen Geschehnisse der Vorgänger zeigen und neue Geheimnisse lüften.

Den Vergleich mit "Golden Sun" braucht "Lufia: The Ruins of Lore" nicht scheuen. Mit dem komplexen Charaktersystem entwickelt Ihr Euren Helden und seine Freunde zu vielseitigen Kämpfern. Die Figuren können die Berufe wechseln und so Talente von Magiern, Rittern und Heilern vereinen. Außerdem fängt die Party auch Monster und kann so ihre Spezialattacken nutzen. Die Link-Funktionen sind ebenfalls originell: Vier Spieler treffen sich in einer Höhle und gehen in deren 60 Stockwerken gemeinsam auf Schatz- und Monsterjagd.

Atlus • ca. 40 Euro • für Deutschland nicht geplant

Rebelstar

Denken >> Runden-Strategie



Um die Ecke und an die Säcke: Ohne Deckung ist Euer Held verloren.

Strategiespiele sind auf dem Game Boy rar, zum Glück findet sich als Importspiel manche Perle. In "Rebel Star: Tactical Command" kommandiert Ihr Soldaten der Zukunft, Jorel und seine Kollegen nehmen es mit Robos auf. In den isometrischen Arenen stürmen die Kämpfer rundenweise übers Schlachtfeld, dabei ist vor allem gute Deckung wichtig – hinter Sandsäcken, Mauern und anderen Hindernissen sind die Soldaten vor feindlichem Feuer geschützt. Natürlich sammelt Eure Truppe im Laufe der Kämpfe einige Erfahrung und kann dann neue Manöver ausführen und genauer treffen – stellt ein vielseitiges Einsatzteam zusammen!

Namco • ca. 35 Euro
noch kein Termin für Deutschland

Riviera

Abenteuer >> Rollenspiel



Die mächtigen Overdrive-Attacken schließen Combos Eures Helden ab.

"Riviera: The Promised Land" macht sich vor allem durch sein ungewöhnliches Rollenspielsystem interessant. Die Handlung ist in Kapitel unterteilt, deren Schauplätze Ihr Bildschirm-weise erkundet – die eingeblendete Karte informiert Euch über Wege und unbesuchte Szenen.

Auf Eurer Reise trefft Ihr natürlich auf zahlreiche Monster, die Ihr mit den spektakulären Overdrive-Manövern besiegt. Mit jeder Aktion sammeln die Helden spirituelle Energie, mit denen sich diese gewaltigen Supercombos entfesseln lassen. Wer ewige Wandereien und endloses Palaver satt hat, kann sich hier für eine Action-lastige Variante entscheiden.

Atlus • ca. 35 Euro
für Deutschland nicht geplant

Ganbare Goemon 1&2

Reaktion >> Jump'n'Run



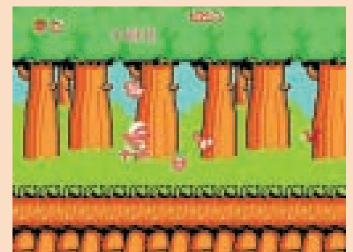
Anarchie im alten Japan: Kulleraugen-Humor verleiht „Goemon" Charme.

Beide Episoden von Konamis originellem Mix aus Jump'n'Run und Rollenspiel schafften es als "Mystical Ninja" nach Europa – aber nur fürs Super NES. Um eine holde Maid zu retten, muss Goemon nicht nur diverse Levels des mittelalterlichen Japans stürmen, sondern auch in allerlei Dörfern plaudern und handeln. Hier könnt Ihr Zauber und Heilextras kaufen, aber auch Minispiele entdecken. Trotzdem ist die "Goemon"-Welt nicht allzu kompliziert aufgebaut: In den übersichtlichen Arealen merkt Ihr schnell, wo's weiter geht. So könnt Ihr die beiden Abenteuer auch ohne Kenntnisse der japanischen Sprache problemlos durchspielen.

Konami • ca. 40 Euro
für Deutschland nicht geplant

Hudson Collection

diverse Genres >> divers



Wonderboy besteht in der "Adventure Island"-Kollektion vier Abenteuer.

In Japan verhilft Hudson seinen Klassikern zu neuem Glanz: Die sechs Kollektionen basieren auf den NES-Versionen und sind thematisch geordnet; so finden sich etwa die ersten beiden "Bomberman"-Episoden, "Lode Runner" samt "Championship"-Version und die Ballerspiele "Star Force", "Star Soldier" und "Hector '87" auf jeweils einem Modul. Besonders empfehlenswert ist die "Adventure Island"-Compilation mit vier Episoden des japanischen "Wonderboy". Jeden Titel präsentiert Hudson mit einer einblendbaren Historie, überarbeitete Fassungen sind allerdings nicht vorhanden. Man kommt auch ohne Japanisch-Kenntnisse zurecht.

Hudson • ca. 35 Euro
für Deutschland nicht geplant

So werten die Experten!

Spiele-Test >>

Leseführung >>

Fakten & Features

Schwierigkeit:
Ist das Spiel einfach oder schwer?

Zirka-Preis:
Preisempfehlung des Herstellers. Der Ladenpreis kann natürlich abweichen.

Sprache:
Sind die Texte im Spiel auf deutsch ('deutscher Text') oder gibt's sogar deutsche Sprachausgabe ('komplett deutsch').

Alternativen:
Wollt Ihr ein ähnliches Spiel auf einem anderen Handheld zocken? Wenn ja, dann sind hier unsere Empfehlungen.

Pro & Contra:
Die wichtigsten Vor- und Nachteile des Spiels - kurz und knackig auf den Punkt gebracht.

Multiplayer:
Eigene Wertung für den Multiplayer-Modus - unabhängig vom Spielspaß für Solisten.

Grafik:
Ist die 3D-Grafik detailliert, flüssig und schnell? Wie sind die Figuren gezeichnet? Stimmt die Präsentation?

Sound:
Unterstützt die Musik das Spielgeschehen? Passen die Soundeffekte zur Bildschirm-Aktion? Ist der Soundtrack abwechslungsreich?

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>>	Cybermedia, Deutschland
Hersteller	>>	Team MAN!AC
Zirka-Preis	>>	40 Euro
Sprache	>>	deutscher Text
Termin	>>	im Handel



Alternativen

DS	**Tolles Spiel** (83 von 100 in dieser Ausgabe)
GBA	**Nicht so tolles Spiel** (65 von 100 Ausgabe 1)



Name des getesteten Spiels

Pro
- einzigartige Atmosphäre
- rockiger Soundtrack
- riesiger Level-Umfang

Contra
- ewig viel Lauferei
- wenig konkrete Lösungshinweise
- rucklige 3D-Grafik



Multiplayer: 7 von 10
1 bis 4 – WiFi, ein Modul pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 8 von 10

82 von 100 SPIELSPASS

Hier steht das dreizeilige Mini-Fazit, in dem das getestete Spiel kurz und prägnant beschrieben wird.

Der DS-Faktor

Hier wird der DS-Faktor erklärt

In diesem Kasten gehen wir auf die Spezialfähigkeiten des Nintendo DS ein. Hier zeigen wir gnadenlos auf, ob ein Spiel die Elemente 'Dualscreen', 'Touchscreen' und 'Mikrofon' sinnvoll nutzt. Entsprechend bewerten wir dies mit 'Daumen rauf' für einen pfiffigen Einsatz, 'Daumen runter' für keinen oder sinnlosen Gebrauch und 'waagerechter Daumen' für eine solide Anwendung. Das Ganze vertiefen wir durch ein paar erklärende Sätze.

Dualscreen

Touchscreen

Mikrofon






Spielspaß:
Macht das Spiel Spaß oder nicht? Diese alles entscheidende Frage beantwortet unsere Spielspaß-Wertung für Solo-Gamer. Diese Wertung ist unabhängig von den erzielten Punktzahlen für Grafik und Sound. 100 Punkte sind das Maximum, ab 80 Punkten können Liebhaber des entsprechenden Spielgenres fast bedenkenlos zuschlagen, exakt 50 Punkte kennzeichnen ein durchschnittliches Spiel ohne besondere Merkmale. Schneidet ein Titel mit weniger als 50 Punkten ab, sollten sich selbst Genre-Fans den Kauf gut überlegen. Spiele mit einer Wertung von 85 Punkten und mehr bekommen unseren 'Gold-Award', ab 90 Punkten winkt gar der 'Platin-Award' (siehe oben).

Die Spielgenres

In der *Mobile Gamer* unterteilen wir Spiele in sechs Haupt-Genres. Damit wollen wir einer Inflation von Spielegattungen vorbeugen und eine gewisse Ordnung herstellen. Um jedoch besser differenzieren zu können, erhält jedes Spiel ein ergänzendes Sub-Genre zugewiesen, das es genauer kennzeichnet als das übergeordnete Haupt-Genre (z.B. Abenteuer >> Action-Adventure).
Im Testteil sind die Spiele nach Genres geordnet. Wir halten dies für interessanter als die Aufteilung nach Systemen.

Rennspiel:
Alle Titel, in denen das Rennenfahren im Mittelpunkt steht. Egal, ob ernsthafte Simulation, simples Arcade-Feeling, spaßiger Fun-Racer oder Action-orientiertes Karambolage-Chaos.

Denken:
Vom Strategiespiel, über Taktik und Simulation bis hin zur allseits beliebten Knobelei à la "Tetris".

Reaktion:
In erster Linie klassische Jump'n' Runs, aber auch Musik- und Party-Spiele. Wenig Geballer, viel Geschicklichkeit.

Sport:
Von den klassischen Sportarten bis zu trendigem Freizeitspaß wie Skateboard, BMX & Co. Auch Wrestling oder Billard ist hier beheimatet.

Action:
Hier geht's knallhart zur Sache, ob im Ego- oder Taktik-Shooter, Beat'em-Up oder klassischem Weltraum-Ballerspiel.

Abenteuer:
Er war einmal... Spiele mit Story gehören hier hinein - also z.B. Rollenspiele, Action- und Grafik-Adventures.

Das Tester-Team


Martin Gaksch
Spielt zurzeit:
Taito Memories Pocket (PSP)
Tetris DS (DS)
Star Soldier (PSP)


Oliver Schultes
Spielt zurzeit:
Silent Hill Experience (PSP)
Tetris DS (DS)
Mega Man Powered Up (PSP)


Thomas Stuchlik
Spielt zurzeit:
Electroplankton (DS)
Silent Hill Experience (PSP)
Tetris DS (DS)


Janina Wintermayr
Spielt zurzeit:
Syphon Filer: Dark Mirror (PSP)
Out Run 2006: Coast 2 Coast (PSP)
Animal Crossing: Wild World (DS)


Stephan Freundorfer
Spielt zurzeit:
Animal Crossing: Wild World (DS)
Exit (PSP)
Picture Puzzle (Neo Geo Pocket)


Ulrich Steppberger
Spielt zurzeit:
Syphon Filer: Dark Mirror (PSP)
Daxter (PSP)
Me & My Katamari (PSP)


Robert Bannert
Spielt zurzeit:
Untold Legends 2 (PSP)
Daxter (PSP)
Advance Wars Dual Strike (DS)


Matthias Schmid
Spielt zurzeit:
Mega Man Powered Up (PSP)
Tetris DS (DS)
Virtua Tennis World Tour (PSP)

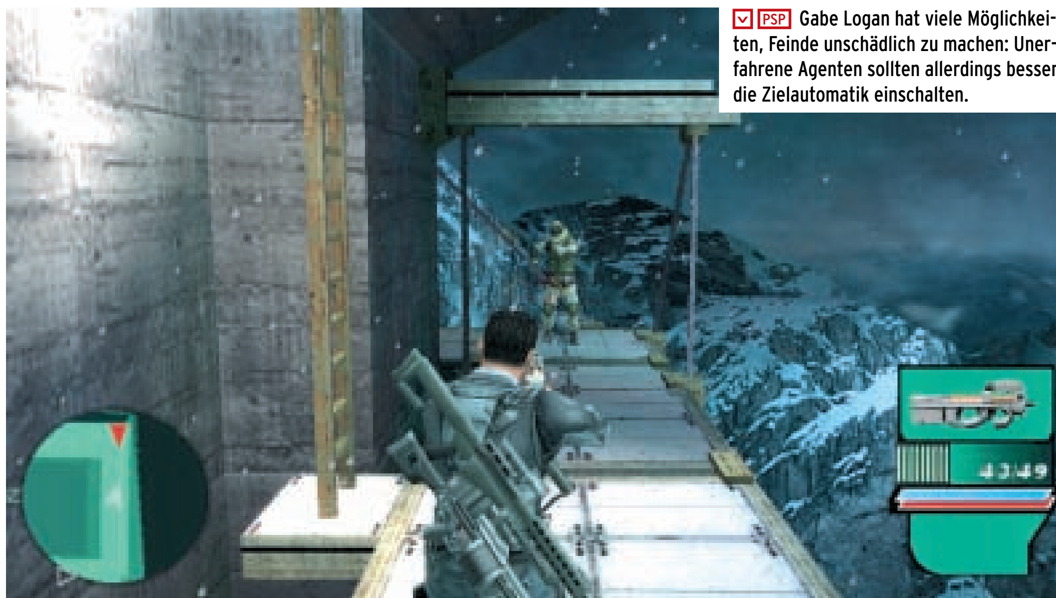

Raphael Fiore
Spielt zurzeit:
Lumines (PSP)
Mega Man Powered Up (PSP)
Tetris DS (DS)


Oliver Ehrle
Spielt zurzeit:
Socom: Fireteam Bravo (PSP)
Flitzer (Handy)
Mega Man Powered Up (PSP)


Max Wildgruber
Spielt zurzeit:
Resident Evil: Deadly Strike (DS)
Animal Crossing: Wild World (DS)
Final Fantasy 4 (GBA)


David Mohr
Spielt zurzeit:
Metroid Prime Hunters (DS)
Lunar Dragon Song (DS)
Metal Gear Acid 2 (PSP)





PSP Gabe Logan hat viele Möglichkeiten, Feinde unschädlich zu machen: Unerfahrene Agenten sollten allerdings besser die Zielautomatik einschalten.

Dark Mirror
Syphon Filter

Action >> Third-Person-Shooter



Schwierigkeit >> mittel bis chwer	
Entwickler >>	Sony Bend, USA
Hersteller >>	Sony
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Juni



Alternativen	
DS	Splinter Cell: Chaos Theory (nicht getestet)
GBA	Splinter Cell: Pandora Tomorrow (nicht getestet)

Syphon Filter: Dark Mirror

Pro
- Grafik und Sound erstklassig
- spannende Missionen, coole Waffen
- vorbildliche Online-Unterstützung
- komplexe Steuerung gut gelöst…

Contra
- …aber etwas gewöhnungsbedürftig
- Feuergefechte manchmal chaotisch

Multiplayer 9 von 10
1 bis 8 Wifi & Internet, eine Disc pro Spieler
Grafik 9 von 10
Sound 9 von 10



85 von 100 SPIELSPASS

Anspruchsvolle Action-Mischung mit Geschicklichkeits-Elementen und viel strategischer Planung.

Nach einer längeren Schaffenspause (die letzte Episode auf der PS2 war unfair und grafisch enttäuschend) geht Sonys Agenten-Action "Syphon Filter" erstmals auf der PSP an den Start.

Gabe Logan (und in einigen Missionen seine Kollegin Lian) schlägt sich diesmal mit der Terrororganisation Red Section herum. In sieben Missionen mit jeweils mehreren Kapiteln, die Euch u.a. nach Alaska, Peru und auf die Zugspitze führen, erledigt Ihr mit viel Waffeneinsatz und einer Portion Schleicherei die Schurken. Nicht immer seid Ihr alleine unterwegs; so müssen z.B. gelegentlich andere Personen begleitet und beschützt werden. Mit Pistolen, Uzis und Gewehren ballert Ihr manuell oder mit Hilfe einer praktischen halbautomatischen Zielerfassung, für delikatere Attacken greift Gabe zu einer ganz besonderen Sniper-Wumme: Die kann nicht nur normale Geschosse abfeuern, sondern auch Darts, die das Zielobjekt auf Knopfdruck elektrokutieren, Giftgas freisetzen oder einfach explodieren.

Weil nicht jede Situation auf den ersten Blick klar einzuschätzen ist, greift Ihr gelegentlich zur Sichthilfe mit verschiedenen Filtern. Per Infrarot entdeckt Ihr versteckte Feinde, das Nachtsichtgerät hilft im Dunklen und der Elektro-Modus macht geheime Technik und Lasersperren sichtbar. Weil Gabe vielseitig talentiert ist, erweist sich die Steuerung als komplex, aber intelligent. Mit der Analogscheibe bewegt Ihr Euch durch die feindhaltigen Szenarien, während die vier Feuerknöpfe zum Umschauen benutzt werden. Die Schultertasten dienen zum Einsatz von Geräten und Schusswaffen, die Ihr wiederum per Steuerkreuz wechselt.

Fleißige Agenten schalten neben Bonuswummen diverse Extramissionen und Dokumente mit Hintergrundinfos frei. Außerdem könnt Ihr per WiFi oder Internet gegen bis zu sieben Konkurrenzspione ran: Wie beim Sony-Kollegen "Socom" wird sogar das Headset unterstützt, in einer komfortablen Lobby sucht Ihr nach offenen Matches oder diskutiert im Forum Spionage-Feinheiten aus. *us*

Als Grundlage für diesen Test diente die US-Fassung; die deutsche Version ist voraussichtlich inhaltsgleich mit übersetzten Texten.



Ulrich Steppberger 9 von 10

"Agenten-Action mit intelligenter Steuerung"

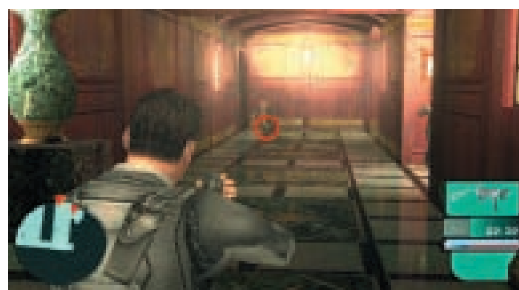
Die Bedienung der "Syphon Filter"-Spiele war schon immer komplex, doch die durchdachte Anpassung auf die PSP funktioniert erstaunlich gut (und besser als z.B. bei "Splinter Cell Essentials"). Zwar ist das gleichzeitige Laufen, Ballern und Umschauen nicht ganz unproblemtaisch, klappt aber mit Übung in den meisten Situationen prima. Technisch macht die Spionage-Story eine ausgesprochen schicke Figur, die Missionen glänzen mit viel Spannung und Abwechslung, dazu gibt es für Online-Freunde eine hochkarätige Internet-Anbindung – Gabe Logan ist mein Lieblingsspion.



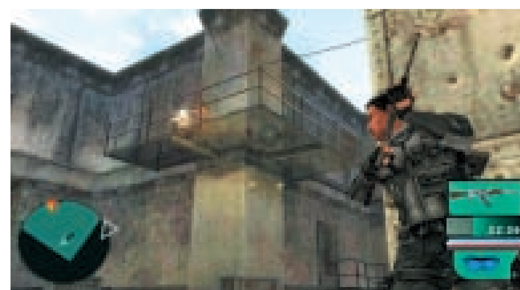
Janina Wintermayr 8 von 10

„Die bessere Spionage-Action für PSP"

Sorry Sam Fisher, aber Gabe Logan macht auf der PSP den besseren Agentenjob. Zwar ist "Syphon Filter" mehr Action- denn Schleichspiel, die Spionagethematik wird aber intelligent ins Abenteuer eingebettet. Auf Sichthilfen, Leisetreter-Manöver und geheimes Meucheln greift Ihr ebenso oft zurück wie auf das gut bestückte Waffenarsenal. Lob gebührt dem Titel nebst der formidablen Präsentation auch für die Steuerung: Ohne Einarbeitung kommt "Syphon Filter" zwar nicht aus, die komplexe Tastenbelegung zeigt sich dennoch zugänglich – so macht Spionieren Spaß.



PSP Immer feste drauf: Bei den Deathmatches ist knallharte Konfrontation oberste Teilnehmerpflicht.



PSP An Wänden und Kisten geht Ihr in Deckung und lugt nur kurz um die Ecke, wenn die Schurken Feuerpausen einlegen.



Ein robuster Energiebalken PSP sowie reichlich Schutzwesten sollen das Beweglichkeits- und Reaktions-Defizit wieder wettmachen.

James Bond 007

Liebesgrüße aus Moskau

Action >> Third-Person-Shooter

Action-Lovestory auf Russisch: Zum ersten Mal ballert sich Ian Flemmings legendärer Kino-Agent durch ein 3D-Abenteuer im PSP-Format – und zum ersten Mal leiht derjenige Schauspieler unserem MI6-Charmeur sein Antlitz, der die britische Doppelnull zum Welterfolg gemacht hat. Sean Connery höchstpersönlich schlüpft in das Polygon-Gewand, wenn Ihr mit aufrüstbaren Bleispritzen wie Walter PPK, Maschinenpistole oder Scharfschützengewehr feindliche Spione ummäht. Und dabei geht der virtuelle Frauenheld mindestens ebenso souverän zur Sache wie das Leinwand-Original: Mit der linken Schultertaste nimmt 007 automatisch den nächsten Schurken ins Visier – und mit der rechten brennt er ihm tüchtig Projektile auf die gleich nicht mehr so kugelsichere Weste.

Zusätzlichen Ärger macht James seinen Widersachern mit den technischen Gimmicks von Geheimdienst-Tüftler Q: Schickt einen fernsteuerbaren Helikopter durch mit tödlichem Gas vernebelte Korridore, um die Tür zu einer sicheren Passage zu entriegeln, geht nach dem Auswerfen eines elektronischen Wurfankers buchstäblich die Wände hoch oder schnallt Euch den Raketenrucksack um. Letzterer verschafft Euch neue Perspektiven: Beharkt das gemeine Fußvolk bequem von oben – oder umrundet geschickt einen sowjetischen Hubschrauber, bevor er Euch mit seinen Raketen erwischt.

Die Szenarien des geradlinigen Action-Cocktails reichen wie in der (allerdings hier nur locker nachgestellten) Filmvorlage von Zigeunerlagern über die Straßen Istanbuls und Botschafts-Korridore bis hin zu den obligatorischen Hangar-Hallen der Fieslings-Mächte. *rb*



PSP Keine Bond-Versoftung ohne Q's Spielereien: Düst mit Raketenrucksack über Städte und durch Hallen, um den bösen Russen von oben zu beschießen.

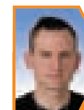
Janina Wintermayr 6 von 10

„Solides Abenteuer für Hosentaschen-Agenten"

In digitalen Kreisen steht der Name Bond für leicht verdauliche Actionkost. 007s erster Einsatz auf der PSP liegt jedoch erstaunlich schwer im Magen. Der Verdächtige ist schnell gefunden: Schuld am frustigen Bildschirmleben Eures Agenten trägt – mal wieder – der unfähige Kameramann, der Bonds Tinkspruch "geschüttelt, nicht gerührt" wohl zu wörtlich genommen hat. Die fummelige Steuerung schraubt dann auch den Schwierigkeitsgrad in die Höhe – die Motivation bleibt auf der Strecke.



PSP Wer sich auf ein Handgemenge einlässt, pirscht sich am besten von hinten an sein Opfer heran.



Robert Bannert 6 von 10

„Durchschnitts-Ballerei ohne den nötigen Biss"

Das erste Handheld-Abenteuer von Sean Connery fängt stark an, driftet aber nach einer Hand voll Levels in die Belanglosigkeit ab. Wo zunächst filmreife Präsentation, knackige Ballereien, stimmiges Level-Design und eine überraschend akkurate Umsetzung der großen Konsolen-Version verblüffen, ist nach der Abreise gen Istanbul nur noch mobiler Durchschnitt angesagt: Ebenso langweiliges wie hakeliges Dauer-Gesnipere, allzu eingeschränkter Bewegungsfreiraum und nicht zuletzt die bescheuerte Kameraführung kosten Nerven. Letztere leidet unter dem selben Problem wie viele Third-Person-Titel auf der PSP: Gleichzeitiges Laufen und Kamerajustieren ist unmöglich – Euer Handheld ist mit der komplexen Steuerung überfordert.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	EA Redwood Shores, USA
Hersteller	Electronic Arts
Zirka-Preis	45 Euro
Sprache	komplett deutsch
Termin	im Handel



Alternativen

DS	**Golden Eye Rogue Agent** (nicht getestet)
GBA	**keine erhältlich**

007: Liebesgrüße aus Moskau

Pro
- toll abgemischter Original-Score
- flüssige und hübsche 3D-Kulissen
- unkompliziert und zugänglich

Contra
- ungeschickte Kamera-Steuerung
- viel zu simples Level-Design
- kurz und abwechslungsarm

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 4, WiFi, eine UMD pro Spieler

Grafik: 7 von 10

Sound: 8 von 10



64 von 100 SPIELSPASS

Druckvoll inszenierte, aber spielerisch viel zu platte Sean-Connery-Hommage mit verschlafenem Kameramann.





DS Einige Morphball-Einsätze bestreitet Ihr klassisch in 2D. Spielerisch nicht komplex, bieten die kurzen Geschicklichkeits-Intermezzi jedoch eine willkommene Abwechslung.



DS Zum Kämpfen gezwungen: Diverse Türen öffnen sich erst, sobald Ihr alle Gegner in einem Raum besiegt habt – was besonders unter Zeitdruck an den Nerven zerrt.

Metroid Prime Hunters

Action >> Action-Adventure



Handheld-Besitzer kennen Samus Aran nur von ihrer zweidimensionalen Seite. Andere Ansichten (Stichwort Ego-Perspektive) wurden bisher stationären Plattformen wie dem Gamecube überlassen – Tradition verpflichtet schließlich. Samus' neuester Ausflug in den mobilen Bereich verzichtet jedoch auf Kontinuität und nimmt sich die "Prime"-Episoden der großen Nintendo-Konsole zum Vorbild. Dementsprechend blickt Ihr – mit einigen Ausnahmen – via Ego-Sicht durch das Helmvisier der futuristischen Kampfamazone.

Der Name ist Progamm

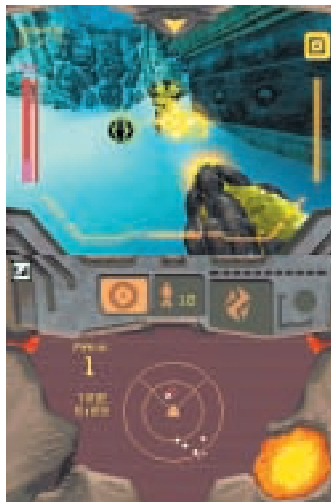
Ultimative Macht verspricht der Sender einer telepathischen Nachricht sechs Kopfgeldjägern und Samus Aran – sollte es ihnen gelingen, acht Kristalle der Alienrasse Alimbic zu finden. Vor langer Zeit spurlos verschwunden, haben die Wesen auf zwei Planeten und zwei Raumstationen den 'Hunters' Hinweise auf eine zerstörerische Waffe hinterlassen. Detektivarbeit ist jedoch nicht vonnöten, um den destruktiven Gral aufzuspüren, denn der Spielablauf folgt einer simplen Struktur: Jeder Kristall wird von einem Bossgegner gehütet – den Zugang zum Bewacher öffnen drei Artefakte. Um jene antiken Schlüssel zu finden, rollt Ihr durch Labyrinthe, meistert Sprungpassagen und stellt Euch zahllosen Gegnern. Was die anderen sechs Waffensucher betrifft: An jedem Schauplatz wartet ein Hunter als gefälliger Zwischengegner – natürlich mit unterschiedlichen Waffen und Angriffstaktiken. Achtmal müsst Ihr jenes Prozedere absolvieren, bis jeder Kristall gefunden und der Weg zum finalen Gegner geebnet ist. Was sich in der Theorie einfach anhört, bedarf in der Praxis einiger spielerischer Anstrengungen.

Die Steuerung

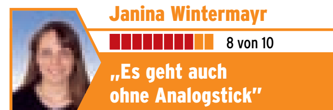
Ganz oben auf der Prioritätenliste steht die Handhabung der di-



DS Boss-Parade: Die acht Kristalle werden abwechselnd von zwei Obermotzen beschützt. Lediglich die Stärke ihrer Angriffe nimmt im Lauf des Spiels zu.



DS Im Multiplayer dürft Ihr verschiedene 'Hunters' spielen. Das Head-Up-Display passt sich dem gewählten Charakter an.



Im Gegensatz zu den mäßig steuerbaren PSP-Shootern funktioniert auf dem Nintendo DS die Ego-Kontrolle dank Stylus ausgezeichnet. Leichtfüßig steuert sich Digi-Heldin Samus Aran durch die Polygon-Welt – selbst komplexe Sprungpassagen gelingen auf Anhieb. Letztere sowie die zahlreichen Morphball-Einsätze machen dank intelligent gestaltetem Leveldesign auch den größten Spaß. Denn kämpferisch bietet "Metroid Prime Hunters" mit uninspirierten Boss-Kämpfen und ewig gleichem Missionsaufbau eher Standardkost. Das ist schade, zumal "Hunters" technisch mit detaillierter Optik und famosen Zwischensequenzen in der obersten DS-Liga spielt. Bei viel Tumult ruckelt's zwar gelegentlich, den Spielspaß stört das aber nicht.



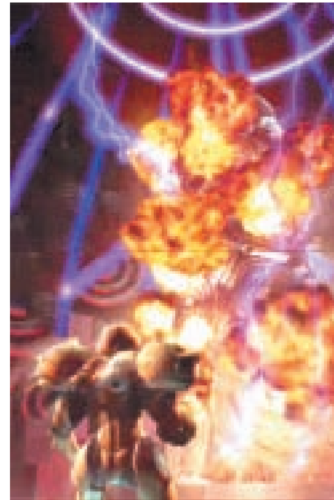
DS Kleine Waffenkunde: Bestimmte Gegner brauchen besondere Munition. Gegen den Lavagolem hilft die Eiskanone.



DS Nicht immer sind die Sprungpassagen deutlich vorgegeben. Hier müsst Ihr erst die schwebenden Plattformen aktivieren.



DS Showdown: Trefft Ihr auf einen anderen Kopfgeldjäger, kommt es zum unvermeidlichen Duell. Jeder Hunter besitzt eine spezielle Elementarwaffe.



DS Wuchtig: Die Zwischensequenzen nutzen beide Bildschirme und verblüffen mit detaillierter Grafik.

gitalen Heroin. Da der DS weder über Maus noch Analogstick verfügt, habt Ihr die Wahl zwischen zwei Steuerungs-Varianten: Nehmt zum Umschauen die Aktionstasten (Linkshänder blicken mit dem Steuerkreuz und laufen mit den Tasten) oder dreht die Kamera via Stylus. Letztere Einstellung erspart Euch lästiges Umgreifen und erhöht Eure Reaktion – den Touchscreen nutzt Ihr schließlich auch, um zwischen Waffen und Sicht-Modi umzuschalten. Tippt Ihr den Stylus zweimal in schneller Abfolge auf den Bildschirm, setzt Samus zum Sprung an. Geballert wird traditionell mit der linken oder rechten Schultertaste.

Wer die Steuerung gemeistert und die ersten Feinde in die Knie gezwungen hat, sieht sich mit einem neuen Problem konfrontiert. Die Spielwelt umfasst acht Kristalle, aber nur vier Welten. Des Rätsels Lösung: Jeden Schauplatz besichtigt Ihr zweimal. Wer beim ersten Rundgang aufpasst, entdeckt durch verschiedenfarbige Energiefelder verschlossene Türen und Durchgänge. Der Schlüssel liegt in Eurem Waffenarsenal. Mit den sechs Ballermännern, die Ihr im Laufe des Abenteuers sammelt, erledigt Ihr nicht nur Gegner auf unterschiedliche Weise. Energiekanone, Plasmapistole und Scharfschützengewehr deaktivieren zudem farblich zugehörende Energiebarrieren. Welche Waffe welche Tür öffnet, erfahrt Ihr via Scannersicht. Aktiviert Ihr über den Touchscreen den Forscher-Modus, erhaltet Ihr Infos zu diversen Objekten wie Schalter, Computerterminals oder Artefakte. Wird nicht geballert und gescannt, wildert Samus Aran im Jump'n'Run-Genre: Kurze, knackige Sprungeinlagen sowie regelmäßige Morphball-Einsätze stehen auf dem Spielprogramm. Die Kugel-Passagen bestreitet Ihr stets aus der Third-Person-Perspektive, dafür dürft Ihr sowohl aus drei- als auch zweidimensionaler Sicht durch die Gegend rollen.

Ganz und gar der Action haben sich die Multiplayer-Modi verschrieben. Die sieben Spielvarianten – von Deathmatch über Kopfgeldjagd bis zu Verteidigung – widmen sich ausgiebig der Eliminierung von Mit- und Computerspielern. Single-Card-Spiele sind ebenfalls möglich, gestatten jedoch nur die Teilnahme an klassischen Deathmatch-Duellen. *jw*

Martin Gaksch
8 von 10

„Stylische Ego-Action mit guter Steuerung"

Als 2D-Fan hätte ich mir lieber ein klassisches "Metroid" auf dem DS gewünscht – dennoch rate ich jedem Gleichgesinnten zu einem Abstecher nach "Prime". Die Steuerung ist zwar komplex, mit etwas gutem Willen kommt man aber klar. Gut gefällt mir die Präsentation, Grafik und Sound gehören zur DS-Eliteklasse. Spielerisch hat "Hunters" ein paar Durchhänger (linear, Boss-Kämpfe, kaum Überraschungen in Handlung bzw. Missionen), muss aber als Ego-Shooter mit Abenteuer-Einschlag keinen Konkurrenten fürchten – zumindest auf dem DS. Spielspaß-Highlight ist übrigens der Multiplayer-Modus – an Action und Variantenreichtum kaum zu überbieten.



DS-Faktor

Während die Zwischensequenzen beide Bildschirme nutzen, sind im Spiel die Prioritäten klar getrennt: Samus' Abenteuer verfolgt Ihr auf dem oberen Schirm, der untere Monitor ist für Inventar und Radar reserviert. Über den Touchscreen wählt Ihr Waffen, wechselt zwischen Kampf- und Scanner-Sicht und dreht mittels Stylus die Kamera. Theoretisch könnt Ihr Euch auch mit den Aktionstasten umschauen, praktisch ist diese Steuerungsvariante jedoch nicht sinnvoll.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Schwierigkeit >> schwer

Entwickler	Nintendo, USA
Hersteller	Nintendo
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	Mai



Alternativen

PSP	**Ghost in the Shell:** Stand Alone Complex (72 von 100 in Ausgabe 2)
GBA	**Metroid Fusion** (nicht getestet)



Metroid Prime Hunters

Pro
- gelungene Stylus-Steuerung
- pfiffige Geschicklichkeitspassagen
- toller Multiplayer-Modus
- prima Optik

Contra
- Spielablauf wiederholt sich
- Boss-Recycling

Multiplayer: 9 von 10



1 bis 4 – Online und WiFi, ein Modul pro Spieler

Grafik: 9 von 10

Sound: 8 von 10



SPIELSPASS

Actionreiches Ego-Abenteuer mit uniformem Missionsaufbau, aber tollen Geschicklichkeit-Passagen.

State of War
Samurai Warriors

Action >> Massenkampf



PSP Wenn schon planlos, dann wenigstens mit Magie: Über das Schlachtfeld verteilte Waffen und Zaubersprüche lassen Euren Helden wuchtige Specials ausführen.

Bis zur Markteinführung der PS2 war Koei vor allem für seine beinharten und spartanisch präsentierten Strategie-Schwergewichter rund um Japans Samurai-Ära bekannt, aber seit dem ersten „Dynasty Warriors" hat man sich zum Fließband-Lieferanten für Action-Gerangel in dieser Epoche entwickelt. Die „Samurai Warriors" schlagen in dieselbe Kerbe und lassen einen von (zunächst) sechs wütenden Kampfkunst-Meistern (an historische Persönlichkeiten angelehnt) auf die versammelten Feind-Hundertschaften los. Anders als bei den vergleichbaren „Dynasty Warriors" seid Ihr vor dem wilden Gehacke auf einer strategischen Übersichtskarte unterwegs: Hier plant Ihr Euren nächsten Zug und beobachtet, wie sich Eure Waffenbrüder schlagen. Zieht Ihr Euren Marker auf ein feindliches Feld, kommt's zum Scharmützel: Euer Konterfei wetzt über eine triste 3D-Ebene, vermöbelt dabei mit Säbel, Schwertstab oder anderem Mordwerkzeug ganze Horden und bemüht sich um die Erfüllung meist mörderischer Einsatzziele. Je nachdem, wie gut Ihr Euch bei der Schlacht schlagt und welche Extras Ihr erkämpft habt, dürft Ihr beim nächsten Strategie-Intermezzo mehr oder weniger weit vorrücken. *rb*

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Omega Force, Japan
Hersteller >>	Koei / THQ
Zirka-Preis >>	45 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	Dynasty Warriors Advance (50 von 100 in Ausgabe 3)

Samurai Warriors

Pro
+ unkomplizierte Steuerung
+ dynamische Massengefechte

Contra
- akute Abwechslungsarmut
- Wo ist die Hintergrundgrafik?
- Taktik-Modus ohne jede Taktik
- Musik nervt auf Dauer

Multiplayer 6 von 10 (WiFi, 1 UMD pro Spieler) 1-4
Grafik 5 von 10
Sound 5 von 10

50 von 100 SPIELSPASS

Leichtgängige, aber stumpfsinnige und facettenlose Endlos-Schnetzelei mit schwachem Strategie-Einschlag.



Robert Bannert 4 von 10
„So langweilig kann Nonstop-Action sein"

Keine Frage: Hier tut sich was. Kaum habt Ihr die eine Armee abgeschlachtet, wälzt sich auch schon der nächste Mob übers Feld der Ehre. Aber auf Dauer sind die „Samurai Warriors" ähnlich spannend wie eine billige Eastern-Klamotte: Wenn's die ganze Zeit über – frei von jeglichen Höhepunkten – zur Sache geht, schwindet das Interesse an der Dauer-Action schnell. Hinzu kommt das fast völlige Fehlen von Kulissen: Eine matschige Bodentextur und ein paar Palisadenzäune reichen heutzutage nicht mehr als Hintergrund. Der Taktik-Modus schließlich verdient diese Bezeichnung kaum: Ein paar Felder pro Runde vorziehen und ansonsten darauf warten, was die hirnlosen KI-Kollegen verbocken – wo bitte ist da die Strategie?

Powered Up
Mega Man

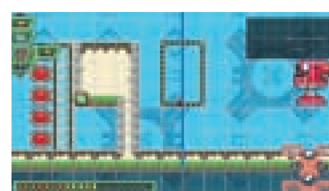
Action >> Jump'n'Shoot



PSP Waffenwahl: Hier attackiert Mega Man mit der erbeuteten Elektrokanone.

Capcoms legendärer Blauhelm beehrt die PSP mit einer klassischen Hüpf-Baller-Mixtur. Bewaffnet mit einer Laserwumme dirigiert Ihr den Helden durch zweidimensionale Welten, die vor fiesen Fallen strotzen. Überwindet tödliche Stachelabgründe, erklimmt wackelige Plattformen und pulverisiert die Roboterarmee des wahnsinnigen Dr. Wily.

Zwei Haupt-Modi stehen zur Wahl: Meistert die grafisch aufpolierten Original-Levels des Ur-"Mega Man" aus dem Jahre 1987 oder wagt Euch an frische Herausforderungen – Oberbosse wie Elecman, Cutman oder Oilman warten in neuen Arealen. Nach deren Ableben schnallt sich Mega Man die Ballermänner der Obermotze um – überlegt Euch also genau, mit welcher Wumme Ihr welchen Feind aufmischt.



PSP Selbst ist der Videospieler: Im Editor bastelt Ihr mit etwas Geduld teils riesige Levels und testet sie gleich an.

Profis beweisen ihr Können in 100 Minimissionen, in denen Ihr z.B. im Akkord Schurken plättet. Wer noch nicht genug hat, wird zum Level-Designer: Im Editor wählt Ihr Hintergründe aus, versteckt Fallen, platziert Feinde. Diese persönlichen Welten stellt Ihr dann auf den Capcom-Server. *ms*

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Capcom, Japan
Hersteller >>	Capcom
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	englischer Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

DS	Sonic Rush (85 von 100 in Ausgabe 2)
GBA	Mega Man Zero 4 (80 von 100 in Ausgabe 1)

Mega Man Powered Up

Pro
+ ausgeklügeltes Leveldesign
+ pixelgenaue Steuerung
+ knuddelige Grafikkulisse
+ 100 Zusatzmissionen und Editor

Contra
- gelegentliche Ruckler
- für Anfänger frustig

Multiplayer nicht möglich
Grafik 8 von 10
Sound 8 von 10

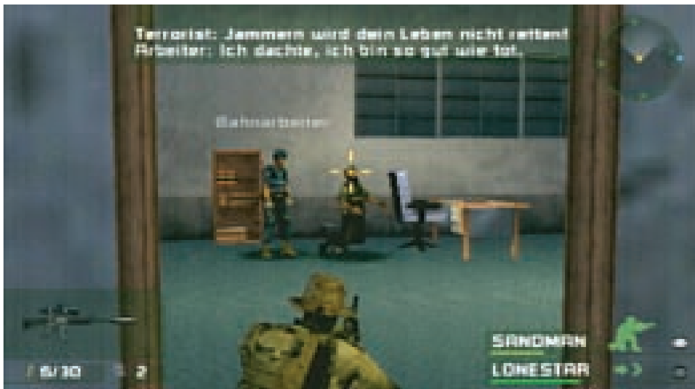
83 von 100 SPIELSPASS

Mega Man in Hochform: Tolle Hüpfaction mit reichlich Umfang, schicker Optik und vorbildlicher Lernkurve.



Matthias Schmid 9 von 10
„Kniffliger Action-Hüpfer der alten Schule"

Capcom hat mir mit "Powered Up" eine echte Freude gemacht: Dank feinfühliger Steuerung dirigiere ich den Springinsfeld millimetergenau durch die herrlich designten Levels. Hammerharte Hüpfpassagen und geschickt platzierte Gegner erfordern zwar oft mehrere Versuche, doch bei jedem Mal lerne ich dazu. Im praktischen Editor werde ich gar zum Level-Erfinder. Wenn Ihr einige unschöne Ruckler verzeiht und die PSP nicht sofort beim ersten Bildschirmtod in die Ecke werft, solltet Ihr diesem herrlichen Oldschool-Titel eine Chance geben.



PSP Mit unseren Mobile Seals hat der Terrorist nicht gerechnet: Wer Zivilisten vor den Schurken rettet, wird mit Geheimnissen und Auszeichnungen belohnt.



PSP Wenn Ihr das Zielkreuz etwa auf eine Bombe richtet, wird das entsprechende Teamkommando eingeblendet: So beginnt Lonestar auf Knopfdruck mit dem Entschärfen.

U.S. Navy Seals

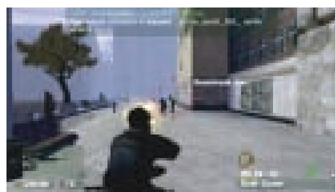
Socom: Fireteam Bravo

Action >> Third-Person-Shooter



Zeitgleich mit "Socom 3" für die Playstation 2 kommt Sonys aufregender Team-Shooter auch für die PSP. Das zweiköpfige "Fireteam Bravo" kämpft abseits der Konsolenfront, ist aber in deren Handlung eingebunden – wer Versorgungslinien lahm legt und Daten sammelt, kann in der jeweils anderen Version Missionsvarianten und Extras entdecken.

Schauplatz der Kämpfe sind Südasien, Nordafrika, Osteuropa sowie das PSP-exklusive Chile. Hier vermasselt Ihr einem finsteren Warlord die Geschäfte: In den 14 Missionen stürmt Ihr die Festungen der Schurken, verfolgt und fotografiert Verdächtige und stellt Beweismaterial sicher. Dabei müsst Ihr oftmals unerkannt bleiben und

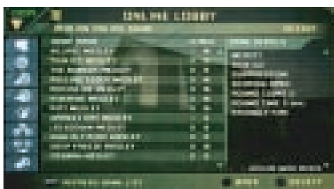


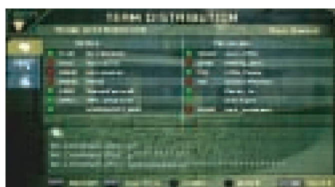
PSP Praktisch: Die Zielfunktion erfasst Feinde, sobald sie in Reichweite sind.

auf Überraschungsaktionen setzen. Wer Bösewichte lebend abliefert, kann ihnen Informationen entlocken. Stets dabei ist Euer Computer-Kollege Lonestar, der per Knopfdruck Stellungen sichert, Türen stürmt und Sonderaufgaben wie die Installation von Sprengsätzen verrichtet.

Geübte Soldaten zocken die Handlung in einer Woche durch, für Abwechslung sorgt jedoch die 'Instant Action': Hier könnt Ihr alle Maps mit anderen Gegnern und Aufgaben spielen, die bei jedem Versuch neu arrangiert werden. Taktische Vielfalt garantiert die umfangreiche Ausrüstung: Sniper-Rifles, Sturmgewehre, Flinten und Maschinenpistolen lassen sich mit allerhand Extras optimieren – Zweibein, Zielfernrohr und Thermosicht verbessern die Zielgenauigkeit; außerdem könnt Ihr die Waffen mit Schalldämpfer und Granatwerfern bestücken. Die Taschen Eures Soldaten füllt Ihr zudem mit verschiedenen Granaten, Bazooka, Sprengfallen und Zeitbomben.

Natürlich sind die Computer-gesteuerten Schurken nicht so clever wie menschliche Kontrahenten und bekommen einen geübten Scharfschützen nur selten zu Gesicht. Richtig taktisch wird "Socom" deshalb erst mit Ad-Hoc- und Online-Matches, in denen bis zu 16 Spieler in zwei Teams antreten. In 'Supression' und 'Captive' duellieren sich die Mannschaften, beim letzteren Modus dürft Ihr zudem gefallene Kameraden beleben. Bei 'Free for All' kämpft jeder gegen jeden, Geiseln werden dagegen bei 'Extraction' befreit und in der 'Demolition' sucht und platziert Ihr eine Bombe. Damit Euer Team siegt, müsst Ihr mit den Kameraden zusammenarbeiten, dem Feind Hinterhalte stellen und Euch auch mal für die Gemeinschaft opfern – was natürlich nur mit Absprache via Headset klappt (siehe Kasten). *oe*





PSP Die Online-Lobby verwaltet Bestenlisten, Profile, Clans und schwarzes Brett; außerdem dürft Ihr chatten.

Teamtalk >> Das Headset

Das Headset liegt „Socom" bei, Ihr stöpselt es in die Fernbedienungs-Buchse der PSP: Zum Sprechen haltet Ihr die Kommunikationstaste gedrückt, was sich als praktisch erweist – so bleiben unnötiges Palaver und spontane Wutausbrüche den Mitspielern erspart. Beachtet bei belagerten Hotspots: Sprachmitteilungen klappen nur, wenn die Bandbreite es zulässt!



Oliver Ehrle

10 von 10

„Das beste Online-Spiel für Handhelds"

Ein Online-Shooter für die Hosentasche, und das soll klappen? Jawohl, und zwar besser als erwartet: Dank automatischer Zielfunktion müsst Ihr Euch nicht auf die Steuerung konzentrieren, so bleibt ausreichend Zeit für vielfältige Angriffstaktiken (siehe Tipps ab Seite 80). Während Solo-Spieler sehr gut, aber nicht sehr lange unterhalten werden, steppt in Multiplayer-Gefechten der Bär. Die taktischen Möglichkeiten, den Feind zu überlisten, sind grandios; außerdem sorgt gelegentliche Situationskomik für Lacher. Zusätzliche Motivation zieht Ihr bei Online-Matches aus dem Spielerprofil, das Eure Erfolge bis ins Detail protokolliert: Über Freundes-, Clan- und Bestenlisten wetteifert Ihr mit anderen Zockern – und wer schafft diese Woche die meisten Abschüsse?

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	Zipper Interactive, USA
Hersteller	Sony
Zirka-Preis	60 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel

USK 16

Alternativen

DS	**Goldeneye: Rogue Agent** (nicht getestet)
GBA	**Doom 2** (nicht getestet)

Socom: Fireteam Bravo

Pro
- dynamische Team-Kämpfe
- taktisches Gameplay
- konfigurierbare Waffen
- umfangreiche Online-Lobby
- Headset-Verbindung

Contra
- solo schnell ausgereizt

Multiplayer: 10 von 10 – 1 bis 16 – Online und WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik: 8 von 10

Sound: 8 von 10



SPIELSPASS

Taktisches Kreuzfeuer mit 16 Spielern und Teamtalk: Wer online spielt, kommt an „Socom" nicht vorbei.





PSP Fisher-Fans werden einige Schauplätze wie diese Ölplattform aus früheren Konsolen-Episoden kennen. Die PSP-Schleicherei bietet aber auch neue Missionen.



PSP Dem Feind einen Schritt voraus: Dank Nachtsichtgerät erkennt Ihr den Gegner selbst bei Dunkelheit. Die Schergen können von derartiger Hightech nur träumen.

Splinter Cell Essentials

Abenteuer >> Action-Adventure

Agent im Alleingang: Während sein schärfster Konkurrent Solid Snake auf der PSP zum strategischen Kartenspiel übergewechselt ist, bleibt Sam Fisher dem Third-Person-Genre auch auf dem Handheld treu. Was nicht heißt, dass der portable Spionagethriller zum Abklatsch der Konsolenversion verkommt. "Essentials" kombiniert Missionen älterer "Splinter Cell"-Episoden und den noch nicht erschienenen vierten Teil "Double Agent" sowie neue Einsätze zu einem reizvollen Stealth-Mix.

Sam Fisher schleicht nicht ohne Grund durchs nächtliche Manhatten, den kolumbianischen Dschungel und das NSA-Hauptquartier: Angeklagt wegen terroristischer Verbrechen gegen die USA, werden acht Missionen des Superspions unter die Lupe genommen. Serviert als handliche Abenteuerhappen, schleicht Ihr Euch in den Einsätzen durch dunkle Gänge und Gassen und versucht der Aufmerksamkeit von patrouillierenden Wachen zu entgehen – der Weg ist das Ziel. Geschickt nutzt Ihr die Level-Umgebung, schlecht ausgeleuchtete Bereiche und das mitgelieferte Hightech-Arsenal wie Schalldämpferpistole, Ablenkungssystem und Nachtsicht, um Konfrontationen zu vermeiden.

Auf den direkten Kampf solltet Ihr Euch lieber nicht einlassen, macht die komplexe Steuerung mit den doppelt belegten Tasten doch schnelles Reagieren fast unmöglich. Anders als bei den großen Konsolen-Vettern dürft Ihr deshalb jederzeit den Spielstand sichern. Umsichtiges Vorgehen ist trotzdem angesagt, denn Ihr könnt die Kamera nicht gleichzeitig drehen und Euch bewegen. Lehnt Euch deshalb mit dem Rücken an Wände und spitzelt vorsichtig um Ecken, hangelt an Deckenrohren über die Köpfe Eurer Feinde und vermeidet Krach sowie helle Bereiche – Geräusch- und Lichtsensor helfen beim Einschätzen der Lage. *jw*



Janina Wintermayr

7 von 10

„Spionagethriller mit verzwickter Steuerung"

"Splinter Cell Essentials" ist der ambitionierte Versuch, ein anspruchsvolles Konsolenabenteuer möglichst ohne Abstriche auf portable Maßstäbe zu zwingen. Doch das kleine Handheld ist mit der komplexen Spielmechanik der virtuellen Schleicherei komplett überfordert: Doppelt belegte Tasten und die ewige Entscheidung 'laufen oder schauen' sind weit von der idealen Steuerung entfernt. "Splinter Cell"- und Action-Fans können ob inhaltlich gut gemachter Schleicherei dennoch zugreifen, müssen sich aber auf eine unkomfortable Bedienung einstellen. Wer zusätzlich auf einen motivierenden Multiplayer-Modus hofft, wird enttäuscht. Die Zweispieler-Versus-Variante geriet technisch wie spielerisch mittelmäßig.



Oliver Schultes

6 von 10

"Das hat Sam Fisher nicht verdient"

Eine Art 'Best of Splinter Cell' mit neuen Missionen – das klingt für einen Schleich-Fan verlockend. Auch die Quicksave-Funktion passt wunderbar zum mobilen Medium. Was mir die Spionage-Suppe jedoch gründlich versalzt, ist die überbordende Steuerung. Warum, liebe Entwickler, habt Ihr die Kontrollen der großen Konsolen-Brüder einfach so übernommen? Die PSP hat nämlich weniger Tasten – beim nächsten Mal also bitte Hirn einschalten!

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Ubisoft, Kanada
Hersteller >>	Ubisoft
Zirka-Preis >>	45 Euro
Sprache >>	komplett deutsch
Termin >>	Mai



Alternativen

DS	**Splinter Cell: Chaos Theory** (nicht getestet)
GBA	**Splinter Cell: Pandora Tomorrow** (nicht getestet)

Splinter Cell Essentials

Pro
- durchdachtes Leveldesign
- ansprechendes Missions-Potpourri
- Quicksave-Funktion

Contra
- überladene Steuerung
- abgespeckte Level-Interaktion
- mäßiger Multiplayer-Modus

Multiplayer: 5 von 10 — 1 bis 2, WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik: 7 von 10

Sound: 8 von 10



SPIELSPASS

Spannend präsentiertes Schleich-Abenteuererei mit umfangreichen Missionen, aber zu komplizierter Steuerung.



PSP Beim Gefängnisausbruch ist Teamwork gefragt: Jamie sorgt für Sichtschutz, Ihr erledigt die Wachen.



PSP Hacken für Dummies und inhaftierte Agenten: Gleicht die Amplitude der blauen Welle der grünen Vorgabe an.

Tales of Phantasia

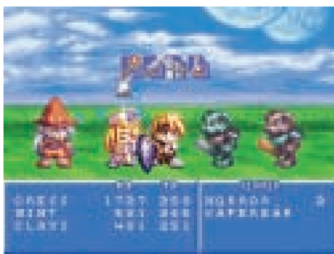
Abenteuer >> Rollenspiel



Hiermit fing alles an: Elf Jahre nach seiner Erstveröffentlichung 1995 auf dem Super NES soll der Begründer von Namcos populärer „Tales"-Reihe auf dem GBA zu neuen Ehren kommen – denn inzwischen passt das ehemals 48 MBit fette Modul-Monster (damit der seinerzeit größte Vertreter dieser Spezies) auf eine kleine Handheld-Cartridge. Nichts geändert hat sich dagegen an dem Abenteuer von Anime-Teenager Cress und seiner Gruppe aus wuschelhaarigen Manga-Kopffüßern. Nachdem unbekannte Fieslinge Cress' Heimatdorf nebst allen Bewohnern in ein lustiges Freudenfeuerchen verwandelt haben, um ein geheimnisvolles Amulett in die Hände zu bekommen, ist die frisch gebackene Vollwaise auf Rachefeldzug.

Zusammen mit maximal drei Kollegen durchwandert Euer Konterfei aus der Vogelperspektive Siedlungen, Verliese und magische Wäldchen. Reist Ihr von einem Schauplatz zum nächsten, wird die Spielwelt wie für Rollenspiele der späten Super-NES-Ära üblich mit Hilfe eines getürkten 3D-Effekts zum Rotieren gebracht. Rennt Eure Gruppe – zufällig – in eine Monster-Horde, geht's „Tales"-typisch in Echtzeit zur Sache: Während Ihr Cress wie einen Beat'em-Up-Kämpfer durch die seitwärts scrollenden Gefechts-Levels dirigiert und allerlei Spezialmanöver ausführen lasst, stürzen sich seine Mitstreiter selbstständig in die Schlacht. Wie sich Eure Kollegen dabei verhalten, bestimmt Ihr über umfangreiche KI-Menüs. *rb*





^ GBA Der Marsch durchs Dungeon führt unweigerlich zum Action-Gefecht (unten).



Robert Bannert 6 von 10

„Wird seinem guten Ruf nicht gerecht"

1995 löste das mit Sprachausgabe und wegweisenden Effekten vollgestopfte Modul eine regelrechte Hysterie unter Rollenspielern aus. Aber jetzt, da „Tales of Phantasia" zum ersten Mal jenseits von Japan zu haben ist, wird schnell klar: Die ehemals großartige Technik ist wie alte Farbe abgeblättert, übrig bleibt einfallsloser und lahmer RPG-Durchschnitt, der mit ebenso frustigen wie trägen Echtzeit-Scharmützeln nervt. Nur „Tales"-Liebhaber greifen zu.

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler >>	Namco, Japan
Hersteller >>	Namco / Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

PSP	**Tales of Eternia** (82 von 100 in Ausgabe 3)
DS	**keine erhältlich**



Tales of Phantasia

Pro
- übersichtliche Spielwelt
- zugängliches Regelsystem
- Klassiker-Bonus für Sammler

Contra
- zähflüssige, dröge Echtzeit-Kämpfe
- kalte, unpersönliche Präsentation
- krächzige Sprachausgabe

Multiplayer: nicht möglich



Grafik: 6 von 10



Sound: 5 von 10





64 von 100

SPIELSPASS

Ernüchternder Klassiker-Port, der den „Tales"-Mythos entzaubert: 0815-RPG, das heute niemand mehr braucht.

Final Fantasy 4 Advance

Abenteuer >> Rollenspiel



Nach der Portierung der ersten beiden Serienteile auf ein GBA-Modul im letzten Jahr widmet sich Square-Enix jetzt dem japanischen vierten Teil, der erstmals 1991 für das Super Nintendo erschien. Obwohl der Rollenspiel-Klassiker im großen und ganzen dem vielgelobten Original entspricht, glänzt das Remake in aufpolierter GBA-Optik und belohnt aufmerksame Ritter mit zahlreichen Details und kleinen Änderungen. Hinter neu gezeichneten Charakterportraits, überarbeiteten Hintergrundbildern und einigen neuen Dungeons werkelt nach wie vor eine der ältesten Spielmechaniken des Genres: Ihr watschelt mit bis zu drei putzigen Helden, von denen jeweils nur einer sichtbar ist, durch Wälder, Höhlen und Burgen. Alle paar Schritte stolpert Ihr über einen Zufallskampf, in dem Ihr Euch mit schnellen Menükommandos zur Wehr setzt, sobald der Zeitbalken Eurer Figur voll ist. Einfach, aber fesselnd wird Euch so die Geschichte des dunklen Ritters Cecil erzählt, der sich in fast zwanzig Spielstunden vom Fantasy-Saulus zum Paulus wandelt. *mw*



< GBA Tentakelterror: Obwohl sie noch nicht animiert waren, gefallen die liebevoll gezeichneten Monster-Sprites heute noch.



Max Wildgruber 8 von 10

„In Ehren ergrautes Kult-Rollenspiel"

Wenn ich bedenke, das mit diesem Spiel meine langjährige Liebesbeziehung zur "Final Fantasy"-Serie ihren Anfang nahm, dann tut mir die hiermit erteilte Wertung schon fast wieder Leid. Aber ich muss der Wahrheit ins Auge sehen: Trotz einiger Änderungen ist das vorliegende Spiel 15 Jahre alt und kann mit jüngeren GBA-Rollenspielen nicht mithalten. Strikt lineare Handlung, der Zwang zum ständigen Trainieren und ein dauerndes Zufallskampf-Stakkato sind nur durch eine dicke Fanbrille zu übersehen. Klassiker wie "Golden Sun" haben hier klar die Nase vorn. Für mich persönlich gehört die geniale Story um den geläuterten Paladin Cecil dennoch zum Pflichtprogramm jedes ernsthaften Rollenspielers.

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler >>	Square-Enix, Japan
Hersteller >>	Nintendo/Square-Enix
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

PSP	**Key of Heaven** (76 von 100 in Ausgabe 3)
DS	**Mario & Luigi** (91 von 100 in Ausgabe 3)



Final Fantasy 4 Advance

Pro
- aufgepeppte Grafik
- zusätzliche Szenen und Dungeons
- alterslos epische Story

Contra
- extrem hohe Zufallskampf-Dichte
- veraltetes Dungeon-Design
- nicht animierte Monster-Sprites

Multiplayer: nicht möglich



Grafik: 6 von 10



Sound: 7 von 10





70 von 100

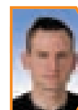
SPIELSPASS

Moosiger Meilenstein der Rollenspiel-Geschichte mit veralteter Spielmechanik, aber zeitlos genialer Geschichte.





PSP Comic-Truppe auf dem Weg ins große Abenteuer: Die „Popolocrois"-Welt nutzt die quasi-räumliche Iso-Optik für viele liebevoll ausgearbeitete Details.



Robert Bannert

8 von 10

„Ein Helden-Quartett zum Liebhaben"

Wer ein Rollenspiel mit anspruchsvoller Handlung und vielen Schnörkeln haben will, der ist beim super-simplen „Popolocrois" falsch. Gebt Ihr Euch dagegen mit minimalem Tiefgang zufrieden, wenn Ihr dafür eine sympathische Rasselbande und abwechslungsreiche Spielwelt bekommt, dann seid Ihr hier goldrichtig. „Popolocrois" ist quasi das „Zelda" unter den RPGs: Es wird wenig geredet, wenig erklärt, und der Regelwust beschränkt sich auf ein absolutes Minimum. Das Resultat ist ein simplifiziertes Knuddel-Abenteuer, das die wenigen Design-Elemente geschickt miteinander verquickt. Zusätzlich halten Euch mit Treppen, Leitern und Brücken garnierte Verließe sowie die taktisch angehauchten Runden-Kämpfe bei Laune. Einfach schön.

Popolocrois

Abenteuer >> Rollenspiel



In Japan ist der kleine Prinz Pietro mit mehreren PSone- und PS2-Spielen, Mangas sowie seiner eigenen Fernsehserie eine richtige Berühmtheit – aber westlichen Rollenspielern blieb der Ausflug in sein zuckersüßes Märchenreich bisher verwehrt. Jetzt bringen Agetec und Flashpoint die beiden PSone-Episoden auf einer UMD – als ein großes, zusammenhängendes Abenteuer, das Euch gute 40 Stunden ans Display fesselt.

Zwar bietet der – für japanische Verhältnisse ungewöhnlich europäisch anmutende – kleine Prinz noch keine polygonale und frei schwenkbare Spielwelt, aber immerhin gibt's liebevoll gezeichnete Isometrik-Landschaften, herzallerliebste Puppenhaus-Siedlungen und possierliche Comic-Monster wie schweinsschnäutzige Orks, spindeldürre Echsenmänner und angriffslustiges Gemüse zu beschmunzeln.

Um seine im Koma liegende Königin-Mutter wieder zu erwecken, macht sich Pietro auf die Reise durch eine detailgespickte und riesige Spielwelt, die anders als die meisten Rollenspiele mit verhältnismäßig wenig Orientierungshilfen aufwartet. Der Vorteil: Frei von geradlinigen Story-Pfaden dürft Ihr bereits zu Spielbeginn dorthin stromern, wo es Euch hinzieht. Der Nachteil: Wer in die falsche Richtung läuft, kriegt schmerzhaft eins auf die Mütze – denn nur ein paar Schritt weiter haben's die zuvor so harmlosen Gegner auf einmal faustdick hintern den Spitzohren. Besser also, Ihr komplettiert beizeiten Eure bis zu vierköpfige Truppe: Ein hilfsbereites Hexlein und ein rostig-rüstiger Rittersmann stehen Euch schon nach kurzer Einspielzeit zur Seite. Gut für Euch – denn erst das Charakter-Teamwork macht die „Popolocrois"-Gefechte so richtig kämpfenswert: Einmal (wie gehabt per Zufallsbegegnung) mit dem monströsen Gesocks kollidiert, wird ein farbiges Schachbrettmuster über die Landschaft gelegt, das Euch verrät, wohin Ihr Eure Kollegen Runde für Runde ziehen dürft. Setzt Euren Widersachern dann mit Magie, Spezialmanövern und witzigen Charakter-Kombos zu. *rb*

Schwierigkeit >> einfach

Entwickler	G-Artists, Japan
Hersteller	Agetec / Flashpoint
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	englischer Text
Termin	im Handel



Alternativen

DS	nicht erhältlich
GBA	Final Fantasy Tactics (nicht getestet)



Popolocrois

Pro
+ sympathische Charaktere
+ taktische Rundenkämpfe
+ angenehm offenes Spieldesign

Contra
- für Genre-Profis zu simpel
- primitive Kindergeschichte
- herzige, aber veraltete Optik

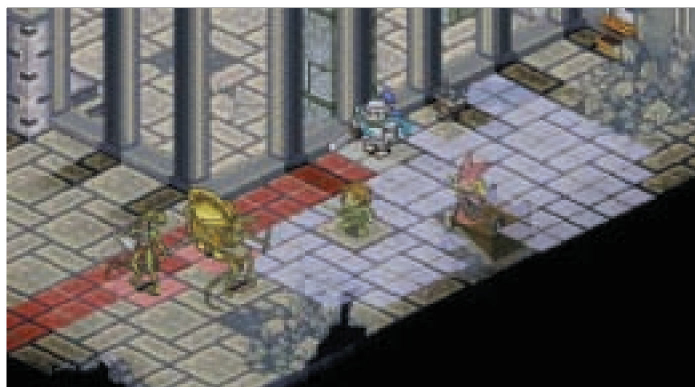
Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 6 von 10

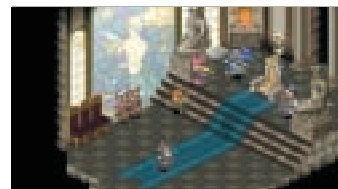
Sound: 6 von 10

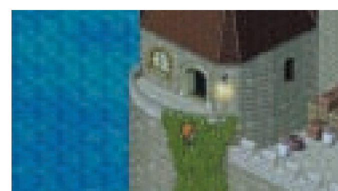
73 von 100 SPIELSPASS

Klassisches RPG-Aufgebot für Einsteiger und Sammler, das vor allem durch sein launiges Kampfsystem punktet.



PSP Kein nerviger Wechsel in einen Kampfbildschirm: Die Monster wachsen vor Ort aus dem Boden und fordern Euch auf einem strategischen Bodenraster zum Tanz.





PSP Kraxelpartien am Efeu: Eure Helden bewegen sich auf mehreren Ebenen.



PSP Wer Charaktere und Monster näher in Augenschein nehmen will, der zoomt mit Schultertaste 'L' und Digipad in drei Stufen an sie heran.



PSP Haltet als 'Prowler' das Mutanten-Gezücht mit lähmenden Blitzen auf Abstand, sonst gehen Euch im Feindgetümmel schnell die Lebenspunkte aus.

Untold Legends:

The Warriors Code

Abenteuer >> Action-Rollenspiel



Robert Bannert

8 von 10

"Weckt die Sammelleidenschaft in Euch"

Im Direktvergleich mit dem „Untold Legends"-Erstling schneidet der „Warrior's Code" klar besser ab. Das Szenario ist deutlich erfrischender und atmosphärischer, die ehemals unerträglichen Ladepausen wurden deutlich verkürzt, die Bewegungsabläufe sind flüssiger und die Möglichkeit schließlich, via Karte jeden bereits leer gemetzelten Ort in Sekundenschnelle zu besuchen, ist schlicht famos. Unverständlich aber, dass es Sony nicht gelungen ist, bei so vielen sinnvollen Verbesserungen die vorbildliche Menüstruktur des Vorgängers zu übernehmen: Das neue Journal wirkt konzeptlos, und die verpixelten Spar-Illustrationen der Objekte sind meist nur schwer zu identifizieren. Dennoch: Der beste Metzel-Meister für unterwegs ist's allemal.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Sony Online, USA
Hersteller >>	Ubisoft
Zirka-Preis >>	45 Euro
Sprache >>	komplett deutsch
Termin >>	Juni



Alternativen

DS	**Castlevania: Dawn of Sorrow** (90 von 100 in Ausgabe 1)
GBA	**Golden Sun** (nicht getestet)

Untold Legends: Warriors Code

Pro
- griffige, intuitive Button-Belegung
- Ambiente-gerechter Soundtrack
- vielfältiges Angriffs-Repertoire

Contra
- wirrer Ausrüstungs-Bildschirm
- unspektakuläres Level-Design
- wird auf Dauer etwas eintönig

Multiplayer 8 von 10 – 1 bis 4 – Online und WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik 7 von 10

Sound 8 von 10

79 von 100 SPIELSPASS

Die Droge Erfahrungspunkt schlägt zu: Stimmiges Hauruck-Rollenspiel mit verschmerzbaren Menü-Schwächen.

Action-Rollenspiele gibt's inzwischen besonders auf den großen Konsolen zuhauf – und fast alle erzählen von schwertschwingenden Barbaren, barbusigen Amazonen oder mächtigen Magiern, die gegen orkische Horden antreten. Für den zweiten Teil seiner (noch) unerzählten Hosentaschen-Legenden beschreitet MMORPG-Experte Sony Online Genre-untypische Pfade: Die Fortsetzung zur „Brotherhood of the Blade" ist nicht zwischen Märchenschlössern, üppigen Wäldern und verwunschenen Ruinen, sondern in einer finsteren 'Dark Future'-Welt angesiedelt.

Bis an die stählernen Reißzähne bewaffnete Cyberpunks marodieren durch High-Tech-Paläste oder schmierige Kanäle, um Eurem Helden mit energiegeladenen Vibroklingen, Elektroschockern und Flammenwerfern aufzulauern. Statt Koboldvieh und Drachengetüm regieren in wüsten Einöden und sturmgepeitschten Gebirgspässen eklige Mutanten. Wie schön, dass Euer alter Ego gut ins Bild passt: Hühnenhafter Wächter, mit Klingenstab bewaffnete Söldnerin, schmerbäuchiger Monster-Mönch, zierliche Aufklärerin und der elfengleiche 'Prowler' wirken allesamt wie dem „Warhammer 40.000"-Kosmos entstiegen.

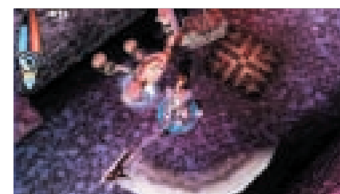
Entscheidet Euch für einen Solohelden, gebt ihm mit Hilfe von Textur-Farbpaletten sowie unterschiedlichen Haarschnitten einen individuellen Look und verteilt vor dem Einstieg ins Abenteuer Punkte auf seine Primär-Attribute: Stärke, Ausdauer, Gewandtheit und Intelligenz beeinflussen in erster Linie Euer Kampfgeschick und wollen auch nach der Charaktererschaffung eifrig gesteigert werden – wie gehabt durch Erfahrungspunkt-trächtige Metzelei und Stufenaufstieg. Zum Glück hält die morbide Spielwelt reichlich Schlachtvieh bereit, obendrein vereint die imposante Waffenkammer mittelalterliches Schlachterwerkzeug mit viel Hightech-Knowhow. Aber egal ob coole Kugelschleuder, Metzger-Messer oder Plasma-Wumme: Wie im ersten „Untold Legends" wird auf Button-Druck drauflos gehackt, geballert oder gehext – und wer's aller Simpel-Action zum Trotz auch mal mit Verteidigung versuchen will, der freut sich über die neuerdings komfortable Zweit-Belegung der Angriffstaste.

Auch sonst ist fast alles beim Alten geblieben: Schnetzelt, was Eure Pixel-Muckis hergeben, werft dann und wann einen der sündhaft teuren Heiltränke ein, setzt wuchtige Spezialmanöver – oder verwandelt Euch selbst in einen Werwolf-ähnlichen Brocken. *rb*

Als Grundlage für diesen Test diente die US-Fassung; die deutsche Version ist voraussichtlich inhaltsgleich mit übersetzten Texten.



PSP Mutiert, genügend gefällte Gegner vorausgesetzt, auf Button-Kommando zur reißenden Bestie! Mit wachsendem EP-Konto wächst auch das Monster in Euch.



PSP Hat dank Klingenstab die größte Nahkampfreichweite: die Söldnerin.



PSP Nicht jedes Ungetüm ist auch ein guter Kämpfer: Manche Dinos ergreifen nach Eurem Erstschlag die Flucht – passt auf, dass Euch die Mahlzeit nicht entwischt.



PSP Was brauche ich für welchen Notfall? Im Dorf unterhaltet Ihr Euch mit anderen Jägern, die Euch beiläufig über den Nutzen zahlreicher Fundstücke informieren.

Monster Hunter Freedom

Abenteuer >> Action-Adventure

Mit Capcom geht's ab auf die Pirsch: "Monster Hunter Freedom" entführt Euch in die frühe Steinzeit, als gigantische Saurier und Riesenvögel das Landschaftsbild prägen. Die Menschen leben in kleinen Siedlungen und ernähren sich von gesammelten Pflanzen und der Jagd. Die ist natürlich nicht ungefährlich, denn ein borstiger Urzeit-Eber kann Euch einigen Ärger bereiten: In über 200 Missionen lernt Ihr alle Facetten der Großwildjagd, dabei kommen vielfältige Waffen, Anpirsch-Techniken und Ausrüstung zum Einsatz – Ihr nehmt die Ungeheuer mit Bogen und Armbrust aufs Korn, stoßt ihnen im Nahkampf das Schwert zwischen die Rippen und rollt auch mal zur Seite, wenn sie Euch anfallen.

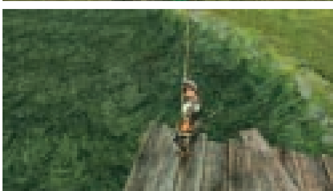
Aber nicht jedes Urzeitwesen besitzt eine kämpferische Natur, es gibt auch schreckhafte Exemplare, bei denen Ihr Euch anschleicht oder gar Fallen stellt. Das klappt am besten mit bis zu drei Freunden, die Euch im Ad-Hoc-Modus zur Seite stehen. Im Team werdet Ihr selbst mit übermächtigen Riesenechsen fertig; lasst einen Jäger den Lockvogel spielen und arrangiert einen Hinterhalt.

Jagd und Umgang mit verschiedenen Waffen sind aber bei weitem nicht die einzigen Künste, die ein steinzeitlicher Krieger beherrschen muss. Ihr sammelt Kräuter und Pilze, um daraus Heilpulver und allerlei andere Arzneien zu mixen. Und wenn das Jägerglück versagt, erholt Ihr Euch an einem schattigen Gewässer und werft die Angel aus.

Nach so viel Aufregung knurrt Eurem Helden bald der Magen. Zum Glück dürft Ihr das frisch erbeutete Fleisch jederzeit auf den mobilen Grill klatschen: Passt bei der Zubereitung genau auf, denn nur mit dem richtigen Timing wird daraus ein leckeres Steak.

Natürlich sammelt Ihr weitaus mehr, als Ihr selbst verdrücken könnt. Im Dorf bringt Ihr Eure Beute zu den Händlern, die Euch im Gegenzug mit neuen Waffen und Rüstungen versorgen. Im Vergleich zur PS2-Vorlage entdeckt Ihr zudem neue Aufbauelemente: Die Kriegergilde unterhält die Kokoto-Farm, in der Ihr Beete und ein Wäldchen anlegt und so regelmäßig Früchte und Pilze ernten könnt. Außerdem besitzt die Farm einen eigenen Teich sowie einen Steinbruch, in dem Ihr Erze für selbst gebastelte Waffen schürft. Für Handel und erfüllte Missionen erhaltet Ihr zudem Gildenpunkte, mit denen Ihr die Farm ausbaut. So verhilft etwa ein größerer Steg zu vielfältigerem Fischfang: Lasst ihn Euch schmecken! *oe*





PSP In der Farm pflanzt Ihr Kräuterbeete (oben) und werft die Angel aus.



PSP Eine kräftige Mahlzeit regeneriert geschwundene Kräfte: Beim Grillen mit dem tragbaren Spieß dreht Ihr die Keule, bis die Kochmelodie stoppt – dann wird gespeist.

Oliver Ehrle
8 von 10
„Innovatives Urzeit-Survival mit Taktik"

Monster plätten ist nichts Neues, spannend wird die Jagd durch die freie Wildbahn: Ihr beobachtet die Urzeitbiester beim Grasen und Kämpfen, schleicht Euch durchs Gebüsch an und versucht, die Beute mit einem Überraschungsangriff niederzustrecken. Taktische Akzente setzt die Waffenwahl, denn manch Schuppenpanzer könnt Ihr nur mit schwerem Gerät knacken. Und wenn's zu schwierig wird, ruft Ihr Freunde zu Hilfe. Allerdings sind nicht alle Missionen Mehrspieler-tauglich – und wie oft finden sich spontan vier Freunde zur gemeinsamen Jagd? Ein Online-Modus wie im PS2-Original hätte nicht geschadet. Ausbaubare Farm und Gourmetküche sind dagegen nützliche Neuerungen, die Euch im späteren Spielverlauf einige Märsche ersparen.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Capcom, Japan
Hersteller >>	Capcom
Zirka-Preis >>	45 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

DS **Resident Evil: Deadly Silence** (85 von 100 in Ausgabe 3)

GBA **Shining Soul 2** (nicht getestet)

Monster Hunter Freedom

Pro
- freie Wildbahn
- individuelles Dino-Verhalten
- massig Missionen und Aufgaben
- Treibjagd und Schatzsuche im Team

Contra
- kein Online-Modus
- etwas trockener Einstieg

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 4, WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 6 von 10

76 von 100 SPIELSPASS

Umfangreicher als auf Konsole, aber ohne Online-Modus: Lernt das Überleben in der Steinzeit.





DS Auf dem DS dürft Ihr in die Zoom-Perspektive schalten. So erkennt Ihr die Spielermodelle besser, müsst aber mit schlechterer Übersicht leben.



DS Im Editor gebt Ihr Eurem Sportler den richtigen Look. Via Schultertasten begutachtet Ihr die 3D-Figur von allen Seiten.

Top Spin 2

Sport >> Tennis



GBA Nett: das Tic-Tac-Toe-Trainingsspiel.

Roger Federer, Andy Roddick oder Tommy Haas treiben sich auf Nintendos Handheld-Doppel herum – da wollen die weiblichen WTA-Stars um Sharapova, Davenport & Konsorten natürlich nicht hintenan stehen. Kurzum, fast die gesamte Tenniselite hat sich versammelt, um auf DS und GBA die Filzkugel fliegen zu lassen.

Neben den Standard-Partien auf zehn verschiedenen Courts, deren Länge und Regelwerk Ihr frei konfigurieren dürft (leider kein Doppel möglich), starten ehrgeizige Naturen den Karriere-Modus: Erschafft auf Basis etlicher Einstellungsmöglichkeiten (Hautfarbe, Schlaghand, Frisur, etc.) Euren Wunschsportler und nehmt Kurs auf Weltranglistenposition 1. Doch bevor Ihr Grand-Slam-Siege erringen könnt, verbessert Ihr in etlichen Trainings-Minispielen Eure Attribute. 'Tennis-Tic-Tac-Toe', Pappkameraden-Umschießen oder Zielübungen verbessern Vorhand, Aufschlag, Volley & Co. – nach und nach mutiert Euer Athlet zum wendigen Netzflitzer oder kraftstrotzenden Grundliniendrescher.

Die Steuerung auf den beiden Nintendo-Geräten unterscheidet sich. Während GBA-Zocker auf nur zwei Grundschläge zurückgreifen und via Schultertasten Stoppbälle und Risikoschläge aus dem Hut zaubern, haben DS-Spieler mehr Optionen. Auf den vier Buttons sind neben Standard- und namensgebendem Top-Spin-Schlag noch Slice- und Lob-Variante zuhause. Risk-Shots und fiese Stopps gelingen durch gut getimten L- und R-Tastendruck. *ms*

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	PAM/Magic Pockets, Frankr.
Hersteller >>	Take 2
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

PSP Virtua Tennis World Tour (89 von 100 in Ausgabe 1)



Top Spin 2 (DS)

Pro
- variable Schläge
- umfangreicher Karriere-Modus
- schick modellierte Sportler

Contra
- ständiges, heftiges Ruckeln
- zähe Ballwechsel
- Touchscreen bleibt außen vor

Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 2, WiFi, ein Modul pro Spieler
Grafik: 4 von 10
Sound: 6 von 10

66 von 100 SPIELSPASS

Technisch völlig überforderte, spielerisch jedoch durchaus überzeugende Tennissimulation.



Top Spin 2 (GBA)

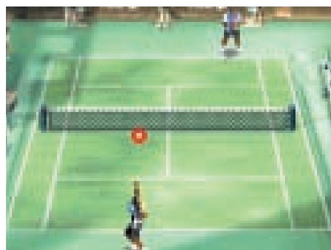
Pro
- ansehnliche Optik
- lizenzierte Topspieler
- viele Trainings-Minispiele

Contra
- übersensibles Schlagtiming
- unglückliche Tastenbelegung
- simple Spielmechanik

Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 2, Link, ein Modul pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 4 von 10

58 von 100 SPIELSPASS

Eher moderne "Pong"-Variante als Sportsimulation – das übersensible Timing nervt zudem.



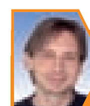
GBA Rot = Gefahr. Risiko-Aufschläge auf dem GBA lasst Ihr durch R-Tastendruck los.



Matthias Schmid – 7 von 10

"DS: Echte Tennissimulation, aber mit Macken"

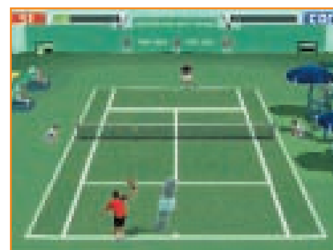
Zu Beginn eine ausdrückliche Warnung: Seid Ihr empfindlich gegenüber Ruckler oder Slowdowns, werdet Ihr die DS-Fassung von "Top Spin 2" nach wenigen Augenblicken angewidert Ihr die Ecke werfen. Denn technisch liefern die Franzosen von PAM einen zwiespältigen Titel ab – echte 3D-Modelle werden mit ständigen Ruckeleinlagen bezahlt. Seid Ihr wie ich weniger sensibel, weiß das virtuelle Tennis durchaus zu überzeugen: Viele Schlagvarianten, eine gute Lernkurve und facettenreiche Ballwechsel gefallen trotz zähem Spieltempo – die Risikoschlag-Steuerung wurde übrigens vom Xbox-Erstling "Top Spin" übernommen. Dass Touchscreen-Unterstützung und Multiplayer-Matches mit nur einem Modul fehlen, ist enttäuschend.



Oliver Schultes – 6 von 10

"GBA: Simpel-Tennis ohne Spieltiefe"

Wer eine anspruchsvolle Simulation des weißen Sports erwartet, ist hier fehl am Platz. Das GBA-"Top Spin 2" fordert mehr die Reflexe denn taktisches Geschick. Einen Ballwechsel vom Aufschlag bis zum Punktgewinn strategisch zu planen, funktioniert aufgrund des limitierten Spielsystems nicht. Wollt Ihr zwischendurch dagegen nur ein paar Bälle hin- und herschlagen, dann riskiert einen Blick.





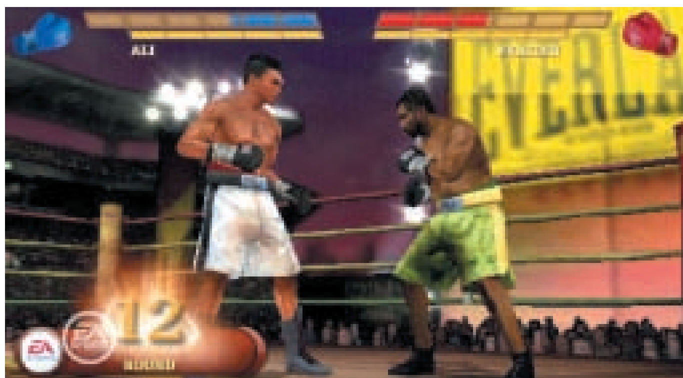
DS-Faktor

Es sieht beinahe so aus, als hätten die Entwickler erst kurz vor Schluss bemerkt, dass der DS über einen zweiten Bildschirm verfügt – außer Statistiken und Attributen herrscht südlich der Schirmgrenze gähnende Leere. Gespielt wird nur mit den Buttons, der Touchscreen kommt ausschließlich in den Menüs zum Einsatz.

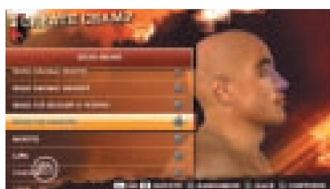
Dualscreen  Touchscreen  Mikrofon 

Round 3
Fight Night

Sport >> Boxen



PSP Adrenalin pur: In der zwölften Runde Ali vs. Frazier kommt's drauf an.



PSP Im einfach zu bedienenden Editor bastelt Ihr Euren Wunschkämpfer.

Ring frei für "Fight Night Round 3": Mit zahlreichen Original-Ahtleten, die von jüngeren Champs wie Holyfield und Hopkins bis hin zu Legenden wie Ali oder Leonard reichen, lasst Ihr auf der PSP die Fäuste fliegen.

Die innovative 'Total Punch Control' der großen Konsolen ist mit nur einem Analogstick nicht zu realisieren, daher boxt Ihr ausschließlich mit den Buttons – fiese Leberhaken gehören ebenso zum realistischen Repertoire wie Geraden oder Uppercuts; besonders durchschlagskräftige 'Haymaker'-Angriffe ladet Ihr durch Einsatz der linken Schultertaste auf. Auch Block- sowie Wegduck-Manöver haben auf L- und R-Taste ihr Zuhause, stehen gegen die dämlichen CPU-Fighter aber hintenan. Neben einfachen Duellen (auf Wunsch auch via WiFi oder Online) wartet der Karriere-Modus: Mit selbst erstelltem Neuling oder einer echten Boxlegende trainiert Ihr im Sparring, erringt Siege wie Weltmeisterschaftsgürtel und kauft neue Klamotten oder Tattoos. Untermalt wird das ganze von basslastigem, lizenziertem Hip-Hop-Sound. *ms*

Schwierigkeit >> einfach bis mittel

Entwickler	Electronic Arts, Japan
Hersteller	Electronic Arts
Zirka-Preis	50 Euro
Sprache	einstellbarer Text
Termin	im Handel



Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	Boxing Fever (nicht getestet)



Matthias Schmid 7 von 10

„Blut und Schweiß im Handheld-Format"

Leider ist die Steuerung von "Fight Night Round 3" reichlich komplex und führt schon mal zu Fingerkrämpfen – fast ständig ist mindestens eine Schultertaste im Einsatz. Ansonsten lässt EA Boxfans jubilieren: Detaillierte Kämpfermodelle und flüssige Animationen erwecken die Sportler zu echtem Leben, im Karriere-Modus dürft Ihr die Erfolge Eurer Helden nachspielen. Besonders gut gefallen haben mir die 'History'-Matches: Spielt Duelle wie 'Ali gegen Frazier' nach – und verpasst der Box-Geschichte auf Wunsch einen neuen Ausgang.



Fight Night Round 3

Pro
- dynamisches Kampfgeschehen
- schick animierte Athleten
- 'schmerzhafte' Wiederholungen
- zahlreiche Boxlegenden dabei

Contra
- überladene Steuerung
- spärliche künstliche Intelligenz

Multiplayer 7 von 10 – 1-2 – Online und WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik 7 von 10

Sound 8 von 10

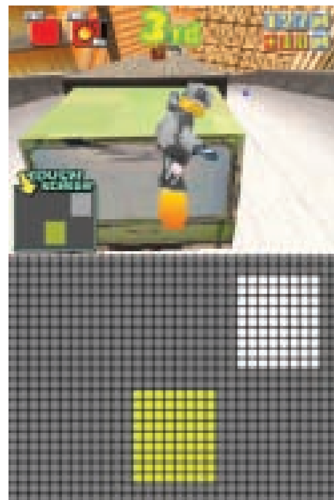


79 von 100 SPIELSPASS

Toll präsentierter Boxsport: Karriere und Herausforderungen machen Laune, die Steuerung ist aber überladen.

Snowboard Kids

Sport >> Snowboarding





DS In der Karriere wechseln die Regeln: Beim Stuntrennen zeigt Ihr Tricks mit dem Touchscreen (links), im Zeitrennen zählt dagegen genaue Kenntnis der Tore (rechts).

Eine Kurzbeschreibung von "Snowboard Kids " könnte lauten: "Mario Kart" auf Schnee. So rutschen acht jugendliche Wintersportler den Berg herunter und nehmen sich mit Feuerball, Blitz und Minen aufs Korn. Besonders fiese Attacken verdrehen die Steuerung oder vernebeln gar die Sicht. Auch der Touchscreen wird genutzt: Für schnelle Starts und souveräne Stunts tippt Ihr auf verschiedene Bereiche des unteren Displays – je nach Situation ist Timing oder Zielgenauigkeit gefragt. Gewöhnliche Stunts wie Grabs und Spint klappen dagegen mit den Tasten, Ihr müsst also flink umgreifen. Für Abwechslung sorgen Zeit-, Trick- und Kampfrennen sowie Slalom und Obermotzduelle. *oe*

DS-Faktor

Geboarded wird im oberen Bildschirm, unten gibt Euch die Streckenübersicht ein passables Gefühl für Euren Vorsprung. Bei Touch-Aufgaben erscheinen unten Flächen, Schriftzüge und Zahlen, die Ihr je nach Situation ein- oder mehrmals drückt. Dazu nutzt Ihr die Daumen, denn zum Zücken des Stylus bleibt im Gefecht keine Zeit.

Dualscreen  Touchscreen  Mikrofon 

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	Atlus, Japan
Hersteller	Rising Star
Zirka-Preis	35 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel



Alternativen

PSP	SSX on Tour (80 von 100 in Ausgabe 2)
GBA	SSX 3 (nicht getestet)



Oliver Ehrle 6 von 10

„Der Raserei fehlt die taktische Note"

Die kunterbunte Mischung aus Touch-Stunts, Extrawaffen und Snowboard-Tricks wäre eine originelle Alternative zu „Mario Kart", wenn nicht derart viele Unstimmigkeiten stören. So werdet Ihr zwar vor Attacken der Mitspieler gewarnt, könnt aber nur selten Gegenmaßnahmen ergreifen. Außerdem ist es recht schwer, verlorene Strecke wieder aufzuholen: Nur in wenigen Kurven lässt sich Zeit sparen, sofern Ihr die schwammige Steuerung ausreizt. „Snowboard Kids" hat innovative Ansätze, ist aber wenig durchdacht.



Snowboard Kids

Pro
- unkompliziertes Fun-Rennen
- massig Touchscreen-Manöver
- viele Regelvarianten

Contra
- ungenaue Steuerung
- kaum Konter-Elemente
- solo etwas unspannend

Multiplayer 7 von 10 – 1-4 – WiFi, ein Modul für alle

Grafik 7 von 10

Sound 6 von 10

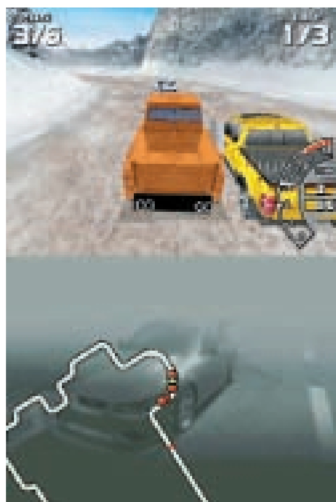


65 von 100 SPIELSPASS

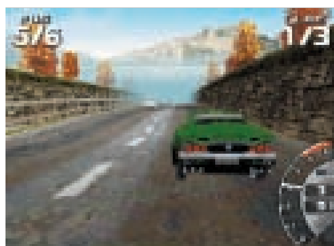
Neuartige Touch-Stunts und Multiboot machen das ansonsten mittelmäßige Fun-Rennen interessant.

Ford Racing 3

Rennspiel >> Arcade



Oben geht's zur Sache, der untere Bildschirm ist fürs Navi reserviert.



Wer's gerne einen Tick schneller hat, der wählt die Ego-Perspektive.

DS-Faktor

Typisch DS-Rennspiel: Während Ihr oben über Asphalt, Kies und Dreck brettert, ist unten Orientierung angesagt, denn dort prangt – unscheinbar, aber praktisch – die Kurs-Karte. Den Touchscreen nutzt Ihr für die Navigation durchs Menü – aber wer will, darf hierfür auch Digi-Kreuz und Buttons verwenden.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Rennspieler möchten gewöhnlich hinter dem Steuer eines Boliden Platz nehmen, der im echten Leben unerschwinglich ist – also mit Ferrari, Porsche & Co. mal so richtig das Gaspedal durchdrücken. Weniger bekannt für sein Angebot an PS-starken Luxus-Flitzern, aber dafür umso traditionsreicher ist US-Hersteller Ford: Entsprechend groß ist das Angebot an freispielbaren Autos in der ersten DS-Inkarnation von „Ford Racing".

Ob mächtiger Straßenkreuzer, Kompaktwagen, Rennmaschine oder uriger Pick-Up: Design-Schmuckstücke sind die wenigsten Fords – trotzdem gibt's für jede Fahrlage das richtige Modell. Düst also in einem von vier Modi (vom kurzen Spontan-Ausflug bis hin zum facettenreichen Ford-Wettkampf) über schlammige Hinterwäldler-Strecken, schlittert durch Häuserschluchten und enge Schikanen oder beweist zwischen verschneiten Hügeln und Tannenwäldchen Euer Talent als Querfeldein-Raser – wahlweise auch aus der Ego-Perspektive. *rb*

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Visual Impact, Frankreich
Hersteller >>	Empire/Zoo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

PSP	**Ridge Racer** (90 von 100 in Ausgabe 1)
GBA	**GT Advance 3** (nicht getestet)



Ford Racing 3

Pro
- übersichtliches Strecken-Design
- angenehm flotte 3D-Grafik
- viele Modi, Strecken und Autos

Contra
- hässliche, grobe Pixel-Texturen
- kaum spürbare Fahrphysik
- nerviges Motoren-Geknarze

Multiplayer: 6 von 10 – 1-2, WiFi, 1 Modul pro Spieler

Grafik: 6 von 10

Sound: 6 von 10

67 von 100 SPIELSPASS

Technisch passable, aber unscheinbare Lizenz-Raserei mit reichhaltigem Strecken- und Automobil-Aufgebot.



Robert Bannert 6 von 10

„Ansehnlich und spielbar, aber auch öde"

Trotz uninteressanter Lizenz (mäßiger Coolness-Faktor von Ford-Mobilen) bietet der französische Entwickler Visual Impact solide Rennspiel-Hausmannskost. Wacker tritt man mit verhältnismäßig flotter Streckengrafik und einigermaßen detaillierten Polygon-Boliden gegen die schwache 3D-Performance der Hardware an. Das Ergebnis ist zwar nichts für PS-Junkies – aber wer keine alternative Rennspiel-Konsole besitzt und Ford-Fan ist, kann getrost Probe fahren. Die Auswahl an DS-Rennspielen hält sich ja leider in Grenzen.

Big Mutha Truckers

Rennspiel >> Arcade



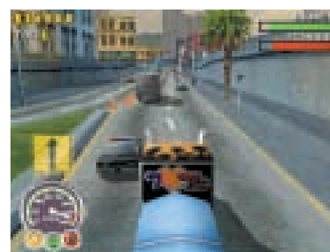
Western-Style: Legt auf der mit US-Flagge hinterlegten Karte Eure Route fest und gebt oben tüchtig Gas.

DS-Faktor

Steuert auf dem oberen Schirm Euren Lastwagen über ländliche Wege, Stadt-Straßen und kurvige Gebirgs-Highways oder parkt ihn mit viel Geduld in der Ziel-Garage. Unten dagegen wird's wieder mal menülastig: Bestimmt mit dem Stylus Euer Ziel und tätigt dort über Optionsfelder Eure Geschäfte bei Händlern, Kredithaien bzw. Mechanikern.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon





Jetzt nur nicht ausscheren: Die Polizei nimmt Euch Kollisionen übel.



Mami ist fett, hässlich und übellaunig wie immer – aber ihr Lebensabend ist in Sicht. Darum will die Chefin vom „Big Mutha Truckers"-Imperium zwischen ihren hässlichen Inzucht-Sprösslingen den geeigneten Nachfolger bestimmen: Nur wer sich auf den Highways eines fiktiven US-Staats als ebenso fähiger Trucker wie Geschäftsmann beweist, erbt Muttis Millionen. Also flugs Eure Monster-Maschine betankt, den Hänger (z.B. Tieflader oder Tankwagen) beladen, via Karte den Bestimmungsort gewählt – und raus auf den Highway! Manövriert Euren Straßen-Giganten so schnell wie möglich ins Ziel, weicht Sonntagsfahrern aus (eine Reparatur wird teuer), hupt sie ordentlich aus und verhindert Crashs mit Gesetzeshütern, um Eure Fracht zügig an den Mann zu bringen. *rb*

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Raylight, Italien
Hersteller >>	Empire/Zoo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

PSP	**keine erhältlich**
GBA	**Big Mutha Truckers** (nicht getestet)



Big Mutha Truckers

Pro
- zugänglich und unkompliziert
- interessanter Sim-Einschlag
- umfangreiches Straßennetz

Contra
- langweiliges Strecken-Design
- abwechslungsarm und zähflüssig
- Rennen ohne echte Konkurrenten

Multiplayer: 5 von 10 – 1-2, WiFi, 1 Modul pro Spieler

Grafik: 5 von 10

Sound: 4 von 10

56 von 100 SPIELSPASS

Zu simple Mixtur aus Wirtschafts-Simulation und Rennspiel mit dürftigem Roadmovie-Look.



Robert Bannert 5 von 10

„Spielt sich wie es wirkt: primitiv"

Raylights Trucker-Persiflage will wie ein B-Movie wirken – nur leider sind nicht alle Trash-Faktoren freiwillig: Wirken die im Country-Look gehaltenen Menüs sowie Truck-Lackierungen noch stimmig, sind die hässlichen Render-Visagen der Protagonisten einfach nur billig. Die krude und nervig träge 3D-Grafik lockt keinen Freund amerikanischer Highway-Subkultur hinters Steuer, allein die witzige Mischung aus seichtem Simulations-Teil und humoriger Simpel-Raserei hievt Muttis Rüpel dezent übers absolute Mittelmaß.



PSP Nicht immer geht es nur nachts zur Sache: In einigen Deathmatch-Arenen und diversen Rennen ballern sich die Teilnehmer auch bei strahlendem Sonnenschein Löcher in den Lack.

Street Riders

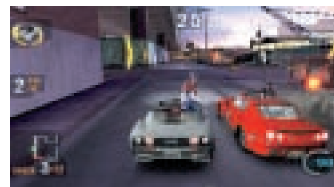
Reaktion >> Geschicklichkeit

Ubisofts "Street Riders" ist ein alter Bekannter: Vor einem halben Jahr machten bereits PS2- und Xbox-Gangstas damit Bekanntschaft – damals hieß die ballerlastige Flitzerei noch "187 Ride or Die".

Hier wie dort schlüpft Ihr in die Rolle des Hood-Burschen Buck und sollt im Auftrag eines Gangbosses unter dessen Rivalen aufräumen. Statt aber zu Fuß einen bleihaltigen Rachefeldzug zu starten, werden in der virtuellen Großstadt die Gefechte in Form von Autorennen ausgetragen: Schlüpft hinter das Lenkrad diverser Vehikel und kämpft in über 60 Einsätzen um den ersten Platz – allerdings habt Ihr stets einen Beifahrer an Bord, der mit Feuerkraft für Wettbewerbsvorteile sorgt. 14 Wummen und Waffen kommen zum Einsatz; je nachdem, welches Extra Ihr bei voller Fahrt aufklaubt: Mit MG und Uzi ballert Ihr sowohl nach vorne als auch auf hinter Euch liegende Konkurrenten. Minen wiederum dienen als stationäre Fallen, die Ihr aber in der folgenden Runde dümmstenfalls selbst überfahrt.

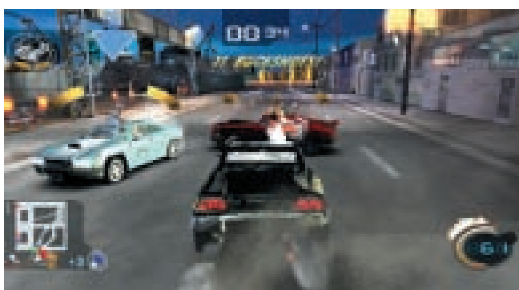
Verschiedene Rennarten fordern unterschiedliches Vorgehen, denn gelegentlich scheidet z.B. nach jeder Runde der Letzte vorzeitig aus. Hin und wieder flüchtet Ihr auch vor Polizeistreifen, ohne dass Ihr dabei ballern dürft. Ganz ohne Platzierungskämpfe geht es in den Arenen zur Sache: Flitzt mit einem Pick-Up durch die Gegend und erledigt die Konkurrenz. Allerdings müsst Ihr den Kumpel auf der Ladefläche beachten – ist der außer Gefecht, kann schließlich niemand die Wumme bedienen.

Per WiFi-Verbindung könnt Ihr Bucks Misssion auch kooperativ bewältigen (einer fährt, der andere übernimmt die Ballerei) oder Euch mit bis zu sieben anderen Homies krachige Mehrspielergefechte liefern. *us*





PSP Vorsicht: Die Gegner greifen ebenfalls sehr gerne zur Waffe.



PSP Immer feste drauf: Bei den Deathmatches ist knallharte Konfrontation oberste Teilnehmerpflicht.

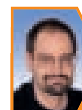


PSP Zwischendurch fahrt Ihr Verfolgungsrennen, bei denen das Hauptziel die Flucht vor der Polizei ist.



Janina Wintermayr
7 von 10
„Rasende Rapper und maue Musik"

"Street Riders" setzt die reizvolle Kombination aus Fahren und Ballern zwar weniger frustrierend als "Pursuit Force" in Szene, dafür fallen die Rennen der Gangster-Flitzerei deutlich uninspirierter aus. Die Wettkampfvarianten unterscheiden sich nur unwesentlich und das nächtliche Streckendesign gleicht sich zusehends. Die destruktiven Elemente und der Wechsel zu hübscheren Tag-Missionen bringen schließlich den nötigen Pfiff ins Renngeschenen. Deplatziert wirkt dagegen die besonders lahme Liederauswahl.



Ulrich Steppberger
7 von 10
"Für eine Runde Abreagieren gut geeignet"

"Street Riders" hat mir in seiner 'großen' Variante Spaß gemacht – allerdings kostet die Flitzerei auf PS2 und Xbox nur die Hälfte. Im Handheld-Format kommt die bleihaltige Raserei nicht so gut weg: Weil die Vorlage komplett auf UMD gepresst wurde, fällt die Grafik etwas überfüllt aus und läuft auch nicht mehr so geschmeidig über den Bildschirm. Dadurch fallen die Nachteile stärker auf. Einige Renn-Varianten werden schnell monoton, außerdem fällt das Geschehen des Öfteren chaotisch aus – gegen die 'echten' Rennspielkonkurrenten kommt "Street Riders" deshalb nicht an.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Ubisoft, Frankreich
Hersteller >>	Ubisoft
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

DS	**Asphalt Urban GT** (nicht getestet)
GBA	**Lego Drome Racers** (nicht getestet)



Street Riders

Pro
- ansehnlich gestaltete Strecken
- verschiedene Renn-Varianten
- gut gelöster Waffeneinsatz
- unterhaltsamer Coop-Modus

Contra
- Geschehen wiederholt sich schnell
- pseudo-coole Hiphop-Aufmachung

Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 8, WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 5 von 10

70 von 100 SPIELSPASS

Ballerlastige Mischung aus Rennspiel und Deathmatch: Zwischendurch spaßig, aber auf Dauer wenig Tiefgang.

Tokobot

Reaktion >> Jump'n'Run



PSP Die Tokobots nutzt Ihr u.a. als Schlaguntensil gegen lästige Angreifer – allerdings ist das Zielen bei mobilen Feinden meistens nervig.

Tecmo überrascht mit seinem ersten PSP-Spiel: Statt die Hausmarken "Dead or Alive" und "Ninja Gaiden" aufs Handheld zu bringen, geht mit "Tokobot" ein komplett neues Produkt an den Start.

Ihr schlüpft in die Rolle des jugendlichen Forschers Bolt, der in den Ruinen einer alten Zivilisation nach den Ursprüngen der namensgebenden Tokobots sucht. Die knuffigen Mini-Allzweckmaschinen begleiten Euch auf dem Abenteuer. Bolt hat selbst keine Ausrüstung am Mann, dafür kann er die anfangs sechs Metall-Kameraden kommandieren. Auf Tastendruck wechseln die Tokobots die Formation, in der sie Euch begleiten. Je nachdem, welche der drei Aufstellungen Ihr wählt, lassen sich die Robos als Leiter bzw. Brücke nutzen, zum Angriff auf herumwuselnde Feinde einsetzen oder zur genretypischen Hüpfattacke überreden.

Im Laufe der Zeit spürt Ihr weitere Tokobots auf und bringt den Maschinen neue Tricks bei: Zieht Kisten durch die Gegend oder lasst Euch mit Schwung auf eine höhere Plattform werfen. Außerdem können sich die Robos zeitweilig in verschiedene 'Größen' wie Samurai-Kämpfer oder Lastkran verwandeln, um spezielle Aufgaben zu lösen. *us*

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Tecmo, Japan
Hersteller >>	Tecmo/Take 2
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Ende April



Alternativen

DS	**Kirby: Power-Paintbrush** (82 von 100 in Ausgabe 1)
GBA	**Drill Dozer** (73 von 100 in dieser Ausgabe)

Tokobot

Pro
- vielfältige Fähigkeiten der Bots
- teils ideenreiche Rätsel
- technisch solide inszeniert

Contra
- Steuerung und Kamera plump
- langsame Spielgeschwindigkeit
- Speicherpunkte weit auseinander

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 6 von 10

Sound: 6 von 10



61 von 100 SPIELSPASS

Ordentliches 3D-Hüpfspiel mit interessanten Ansätzen, aber unspektakulärer Optik und neviger Steuerung.

Ulrich Steppberger 5 von 10

"Niedliche Blechkumpel, aber nerviges Gehüpfe"

Das Vorhaben, der gewöhnlichen Hüpfspielformel neue Aspekte hinzuzufügen, ist löblich. In den Tokobots bzw. deren unterschiedlichem Können steckt genug Potenzial, das einige Rätsel und Situationen spürbar aufwertet. Allerdings gefällt mir das ganze Drumherum nicht besonders: Die Grafik ist zwar sauber, aber nicht zuletzt durch die gedämpfte Farbwahl eher trist, dazu kommt eine nicht immer glückliche halbautomatische Kamera. Außerdem steuert sich Bolt nicht so gut, wie es für mehr Spaß nötig wäre: Alles läuft etwas träge und oft unnötig kompliziert ab, was für Frust bei Gegnerattacken sorgt. "Tokobot" punktet mit seinen Ideen, aber es gibt genug bessere PSP-Hüpfer.

Ape Escape P

Reaktion >> Jump'n'Run



PSP Gebt den Monstern Saures: Drei der insgesamt neun Waffen und Werkzeuge legt Ihr auf die Feuertasten, deshalb sind viele Kombinationen möglich.

In der Neuauflage der PSone-Hüpferei „Ape Escape" sind über 200 Affen los: Per Zeitmaschine haben sie sich in alle Epochen verstreut und bringen den Lauf der Geschichte durcheinander. Zum Glück gibt's den tapferen Helden Spike, der hinterher reist und die Biester mit dem Netz einfängt. Das ist gar nicht so leicht, denn die Affen können nicht nur kraxeln, sondern auch schlagen und Bananen schleudern: Passt auf, dass Ihr nicht ausrutscht! Natürlich lauern auch andere Gefahren, Dinosaurier und Mammuts wollen Euch verschlingen und Schlangen spucken ihr Gift nach dem Helden. Deshalb versorgt Euch der Professor im Laufe des Abenteuers mit acht weiteren Werkzeugen, die Euch bei der Jagd helfen: Das Schwert nutzt Ihr im Nahkampf, Steinschleuder und ferngesteuertes Granatauto setzt Ihr gegen entfernte Monster ein. Neben den Waffen gibt's auch taktische Ausrüstung: Der Affenradar verrät Euch die Position der Schädlinge, zudem lernt Ihr Sturmangriff und Megasprung. Hüpfspieler freuen sich außerdem über die Bewegungsfreiheit: Ihr folgt nicht vorgegebenen Pfaden von Eingang zu Ausgang, sondern durchstöbert verzweigte Areale nach eigenem Gutdünken. *oe*

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Sony, USA
Hersteller >>	Sony
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

DS	**Sonic Rush** (85 von 100 in Ausgabe 2)
GBA	**Sonic Advance 3** (nicht getestet)

Ape Escape P

Pro
- ungewöhnliches Fangspiel
- freche Affen
- keine vorgegebenen Routen

Contra
- lange Ladepausen
- träge Kamera
- englische Sprachausgabe

Multiplayer 1-4: 4 von 10, WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik: 7 von 10

Sound: 6 von 10



69 von 100 SPIELSPASS

Originelle Affenjagd mit ulkigen Waffen: Wegen Ladezeiten und Kamerakorrektur legt Ihr viele Pausen ein.

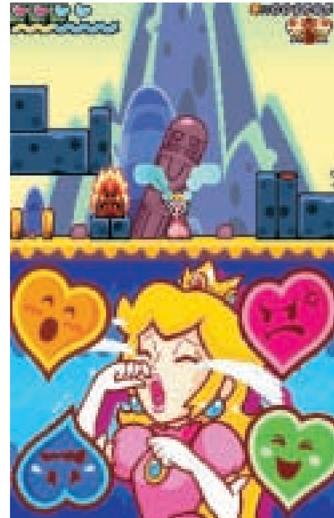
Oliver Ehrle 7 von 10

„Spaßige Hüpferei, aber träge Umsetzung"

Die vergnügliche Affenjagd bringt frischen Wind in Eure Hüpfspielsammlung. Auch wenn manche Levels nicht gerade groß sind, erweisen sie sich teilweise als äußerst knifflig; denn im Gegensatz zu anderen Hüpfspielen kraxelt Ihr mitunter zigmal über das selbe Hindernis, immer den kreischenden Affen hinterher. Mit deren Intelligenz lässt sich toll experimentieren, Ihr treibt sie in die Enge und jagt sie im Zickzackkurs. Trotzdem ist Respekt nötig, denn mit ihren Tricks können sie Euch schon mal auf die Palme bringen. Leider ist die Kamera ungewöhnlich träge und lässt sich bei Treppenlandschaften oftmals nur schwer nachstellen. Zudem stören die langen Ladezeiten, auch im Level müsst Ihr warten.



DS Traditionsbewusst: Im Gegensatz zum im Sommer erscheinenden neuen "New Super Mario Bros." erlebt Prinzessin Peach Ihr Abenteuer in lupenreiner Bitmap-Optik.



DS Feuchte Lösung: Der Tränenfluss löscht gleich den garstigen Feuerstein.

Super Princess Peach

Reaktion >> Jump'n'Run

Großer Schreck im Marioland: Erzfeind Bowser hat ein Mittel gefunden, um den Klempner mitsamt Bruder tatsächlich einzufangen. Auch das Pilzkopf-Volk hat der Ganove erwischt, lediglich Prinzessin Peach entkommt durch einen glücklichen Zufall. Klare Sache, dass das Mädel nicht einfach klein beigibt, sondern nun das Heft in die Hand nimmt: Ausgestattet mit dem magischen Multifunktions-Regenschirm Perry macht sie sich auf den Weg, ihre Untertanen zu retten.

Nintendo setzt in "Super Princess Peach" auf traditionelle Werte: So hüpft und flitzt Ihr mit der Adeligen in der klassischen Seitenansicht durch zahlreiche bunte Landschaften voller Plattformen und putziger Schurken. Vielen Gefahren begegnet Ihr mit einem beherzten Einsatz Perrys: Der Schirm taugt vorzüglich als Schlaggegenstand, kann aber noch mehr, sofern Ihr die entsprechende Fähigkeit gekauft oder gefunden habt. Benutzt Ihn als Floß- oder U-Boot-Ersatz, schwebt nach Sprüngen länger durch die Luft oder haut stärker auf den Boden.

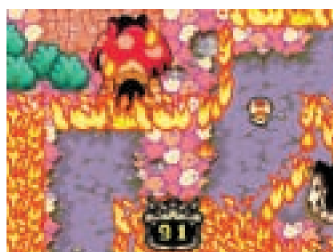
Gelegentlich greift Peach zu den sprichwörtlichen Waffen der Frau und lässt ihren Emotionen freien Lauf. Per Druck auf den Touchscreen aktiviert Ihr verschiedene Gefühlszustände, die in kniffligen Lagen weiter helfen. Ist Peach fröhlich, kann sie mittels Luftwirbel schweben und Windräder antreiben. Eine feurige Zornattacke brennt Brücken ab und macht bestimmte Schalter platt, während traurige Tränenströme Pflanzen gießen und schnelleres Laufen ermöglichen. Unendlich geht das allerdings nicht, Ihr müsst regelmäßig Kristalle sammeln, um die Kraft wieder aufzufüllen.

In acht Welten mit je fünf Levels kämpft Ihr Euch durch und spürt gefangene Pilzköpfe und versteckte Boni auf. Als sechster Abschnitt wartet ein Bosskampf, auf den Weg dahin müsst Ihr aber erst einige Stylus-Herausforderungen bestehen. Jenseits des Hauptabenteuers, das nach dem Sieg gegen Bowser noch neue, knackigere Levels parat hält, könnt Ihr einige Puzzlebilder freischalten oder Pilze in einem Trio putziger Minispiele begleiten. *us*

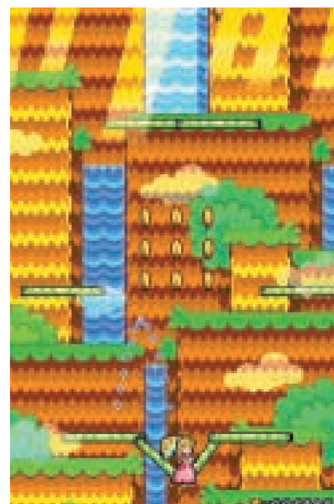
DS-Faktor

Im Hauptabenteuer kommen die speziellen DS-Fähigkeiten nur sporadisch zum Einsatz: Das Mirkofon ist nur bei Unterwasserfahrten aktiv, den unteren Bildschirm sowie die Touchscreen-Unterstützung braucht Ihr zum simplen Wechsel der Emotionen und verstärkt beim Weg zum Bosskampf. Mehr genutzt werden die Feinheiten bei den verschiedenen Minispielen, die spezifisch darauf angelegt sind – insgesamt nett, aber nicht herausragend.

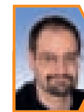
Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



DS Minispiel-Beigabe: Lotst Toad mit dem Stylus durch das Labyrinth.



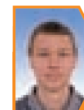
DS Vor den Bosskämpfen wartet ein Weg, den Ihr nur per Touchscreen bewältigt.



Ulrich Steppberger 7 von 10

"Quietschbunter Hüpfer mit Oldschool-Charme"

In ihrem Solo-Abenteuer macht Prinzessin Peach eine gute Figur: Die traditionelle Hüpferei spielt sich gut, zahlreiche Schirm-Fähigkeiten und ordentliche Touchscreen-Einlagen lockern das Geschehen auf, auch der Umfang stimmt. Allerdings kommt alles etwas altbacken daher: Klar, die Optik versprüht klassischen bitmap-Charme, aber z.B. Kollege Kirby glänzt mit detaillierteren 2D-Welten. Außerdem wiederholen sich die Abläufe regelmäßig und sprühen nicht gerade vor Innovation – wer darauf keinen großen Wert legt, wird aber routiniert und gelungen unterhalten.



Martin Gaksch 8 von 10

„Gutes Retro-Jump'n'Run ohne Innovationen"

Die Aussicht auf ein klassisches 2D-Hüpfspiel im Stil eines "Super Mario Bros. 3" lässt mich stets frohlocken. Ganz erfüllt Prinzessin Peach meine hohen Erwartungen nicht, durchspielen werde ich den Titel dennoch. Gute Steuerung, nette Optik, sinnvolle Extras, viele Levels – alles passt und hat Luft, wie man es von Nintendo gewohnt ist. Was fehlt, ist das gewisse Etwas, Überraschungen und vielleicht eine überragende Grundidee jenseits der Genre-Weisheiten. Das erwarte ich mir übrigens ganz besonders von "New Super Mario Bros." – neben einer deutlich spektakuläreren Grafik.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	Ende Mai



Alternativen

PSP	**Daxter** (86 von 100 in dieser Ausgabe)
GBA	**Super Mario Adv. 3: Yoshi's Island** (nicht getestet)



Super Princess Peach

Pro
+ großer Umfang, viele Geheimnisse
+ witzig eingesetzte Emotion-Kräfte
+ nette Minispiele
+ hübsche, klassische Bitmap-Optik...

Contra
- ...die manchmal detailarm ist
- Spielablauf wirkt etwas antiquiert

Multiplayer: nicht möglich







Grafik: 7 von 10

Sound: 6 von 10

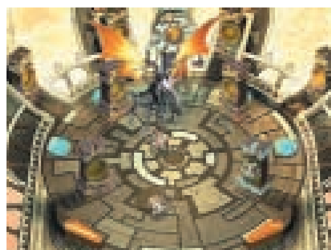
78 von 100 SPIELSPASS

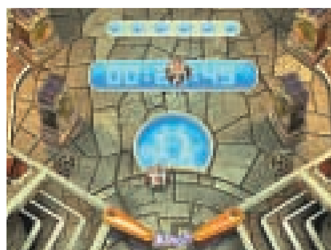
Putziges 2D-Jump'n'Run mit vielen Extras und netten Ideen, das aber doch etwas altbacken wirkt.





DS Die Aliens sind los: Während Euch ein wütender Obermotz aus dem oberen Schirm Steinbrocken entgegenschleudert, pulverisiert Ihr anrückende Krabbler mit der Kugel.





DS Volle Konzentration: Beim Multiball-Spiel sind Eure Reflexe gefordert.

Metroid Prime Pinball

Reaktion >> Flipper

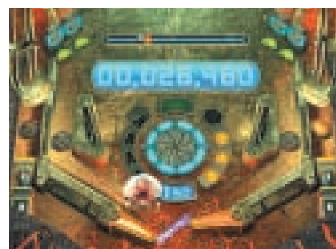


Samus Aran geht fremd: Sind es Gamecube-Besitzer gewohnt, die wandelbare Heldin in Ego-Sicht durch verworrene Ganglabyrinthe zu steuern, missbrauchen Flipperfreunde die Polygonbraut auf dem DS als Spielkugel. Zusammengerollt zum Morph Ball schleudert Ihr Samus über futuristische Tische, die sich am Design des "Metroid Prime"-Universums orientieren. Dabei habt Ihr stets das gesamte Spielfeld im Blick – der Doppelschirm macht's möglich.

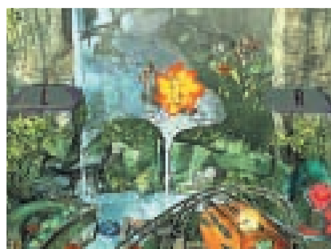
Im Gegensatz zum realistischen "Gottlieb Pinball Classics" garniert Entwickler Fuse Games, der ebenfalls für das mäßige "Super Mario Ball" verantwortlich zeichnet, die Tische mit allerlei Gimmicks. Neben den typischen Rampen, Bumpern und Spinnern schießt Ihr umherwuselnde Aliens vom Schirm, knabbert an der Lebensleiste von mächtigen Bossgegnern oder katapultiert Samus mitten in zahlreiche Minispiele: Ein Multiball-Spiel mit bis zu sechs Kugeln gleichzeitig, Actioneinlagen oder der Walljump-Reaktionstest warten. Aktivierbare Extras wie eine kugelrettende Energiebarriere oder Raketenmunition verleihen zusätzlichen Pfiff.

Um die magere Zahl von nur zwei Starttischen aufzustocken, startet Ihr den 'Multi Mission'-Modus: Mit dem Standardvorrat von drei Bällen erobert Ihr verschiedene Flipperplaneten, sammelt nach geschafften Bonusaufgaben Artefakte und begegnet Obermotzen. Einmal freigeschaltet, laden die insgesamt sechs Spielfelder in der 'Single Mission'-Variante zur Highscore-Jagd ein.

Frei Haus mit in der Packung kommt übrigens das Rumble-Modul. Im GBA-Slot verstaut, verstärken dezente Rütteleffekte das typische Flipper-Feeling. *ms*



DS Im WiFi-Spiel teilt Euch der Balken über dem Punktestand Eure Position mit.

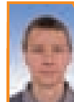


DS Lasst Samus im Walljump-Minispiel via Schultertasten nach oben hüpfen.

DS-Faktor

Das Spielgeschehen findet stets auf beiden Screens statt, die Kugel flitzt dabei munter über die Schirmgrenze – verschwindet allerdings kurz in einer toten Zone, in der Ihr Samus für einen kleinen Moment aus den Augen verliert. Dicke Bossbuben tummeln sich stets auf dem oberen Schirm, zusätzliche Flipperarme dort erleichtern die Scharmützel. Via Touchscreen rüttelt Ihr ein wenig am Tisch herum – um aktiv Einfluss zu nehmen, braucht Ihr allerdings Übung.

Dualscreen  Touchscreen  Mikrofon 



Martin Gaksch 8 von 10

„Action-Flipper mit guter Ball-Physik"

Nintendos "Metroid"-Pinball ist rundum gelungen, hat aber zwei Probleme: Flipper-Puristen ist er u.a. dank Baller-Intermezzos zu actionreich, Flipper-Neulingen bietet er womöglich zu wenig Abwechslung. Bleibt die Gruppe der Action- und Pinball-Sympathisanten – Treffer! Ich mag das Spiel wegen seiner klassischen Tugenden (vor allem astreine Ball-Physik) und des actionreichen Unterbaus. Die perfekte Ergänzung zu den simulationslastigen "Gottlieb Classics".



Matthias Schmid 5 von 10

„Samus, bleib bei deinen Leisten!"

Warum lässt mich "Metroid Prime Pinball" so kalt? Am tollen SciFi-Look und den klasse Soundeffekten kann's nicht liegen. Ebenso überzeugt die Ballphysik – stets habe ich das Gefühl, dass die Kugel dorthin flitzt, wo ich es will. Das Rumble-Pak ist ein netter Zusatz, kann sich aber rütteltechnisch nicht mit einem Konsolen-Controller messen. Hauptkritikpunkt der Alienbolzerei ist die knappe Tischauswahl. Nach einer halben Stunde habt Ihr fast alles gesehen – das gleiche halbgare Baller-Minispiel lockt mich beim x-ten Mal nicht mehr an den DS. Plump eingebunden sind die Bosskämpfe. Hier hätte ich mir mehr Kreativität gewünscht, als schlicht ein Alienmonster im oberen Schirm zu platzieren. Ähnlich einfallslos ist die Standard-Punktejagd für Mehrspieler.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Fuse Games, England
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Juni



Alternativen

PSP	**Gottlieb Pinball Classics** (84 von 100 in Ausgabe 3)
GBA	**Pokémon Pinball: Rubin & Saphir** (nicht getestet)



Metroid Prime Pinball

Pro
- akkurate Ball-Physik
- schicke Präsentation
- vorbildliche Doppelschirm-Nutzung

Contra
- knappe Tischauswahl
- sehr schnell durchgespielt
- einfallsloser Mehrspieler-Modus

Multiplayer: 5 von 10 — 1 bis 8 — WiFi, 1 Modul für alle

Grafik: 7 von 10

Sound: 8 von 10



SPIELSPASS

Schicker Action-Flipper mit klasse Ballphysik, dem es allerdings an Umfang und Abwechslung mangelt.

Pokémon Link

Reaktion >> Geschicklichkeit



DS Durch das flotte Tempo wird die Monster-Knobelei eher zum Reaktionstest mit Glücksfaktor: Große Link-Ketten gelingen häufig auch per Zufall.

Während die Pokémon-Fangemeinde immer noch auf das erste echte DS-Abenteuer wartet, geben sich die knuffigen Monster zuerst als Teilnehmer in einem Reaktionsknobler die Ehre. Bei "Pokémon Link" fallen stetig Tierchen in eine Röhre, die Ihr 'einfangen' sollt. Das geschieht, indem Ihr durch horizontales oder vertikales Verschieben einer Reihe bzw. Spalte vier gleiche Typen verbindet, die dann verschwinden. Danach reichen kurzzeitig auch drei oder zwei gleiche Monster, um eine Kettenreaktion auszulösen. 380 Pokémon tummeln sich auf dem Modul, der Ditto-Charakter fungiert als Joker. Puzzelt alleine im Endlos- und Story-Modus oder spielt zu zweit gegen- und miteinander. *us*

DS-Faktor

Auf dem oberen Bildschirm seht Ihr zwar neue Pokémon frühzeitig, aber schon bald habt Ihr keine Zeit mehr hinzuschauen. Gespielt wird ausschließlich mit Stylus, dessen Abfrage allerdings seltsam ungenau und verzögert wirkt und damit das Verschieben erschwert. Das Mikrofon bleibt wieder einmal ungenutzt.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
		

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Genius Sorority, USA
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Mai



Alternativen

PSP	**Lumines** (83 von 100 in Ausgabe 1)
GBA	**Zooo** (72 von 100 in Ausgabe 1)



Ulrich Steppberger

5 von 10

"Großer Name, nur wenig dahinter"

Ich mag Pokémon, aber die "Link"-Knobelei lässt mich ziemlich kalt. Grafisch werden die Viecher zwar nett in Szene gesetzt, aber zur Übersichtlichkeit tragen die teils minimalen Unterschiede der einzelnen Monster nicht bei. Dazu kommt ein simples Spielkonzept, das durch einen hohen Zufallsfaktor und viel Hektik wenig Spielraum für überlegtes Vorgehen lässt. Die ungenau wirkende Stylus-Abfrage und der eklatante Mangel an Spielvarianten tun ihr übriges – viel Spaß damit dürften nur Sammlernaturen haben.



Pokémon Link

Pro
- schnell begriffenes Grundkonzept
- 380 Pokémon zum Sammeln
- Optik bringt die Vorlage gut rüber

Contra
- manche Monster sind zu ähnlich
- taktisches Spielen kaum möglich
- wenige Spiel-Modi

Multiplayer 6 von 10 — 1 bis 2 — WiFi, ein Modul für alle

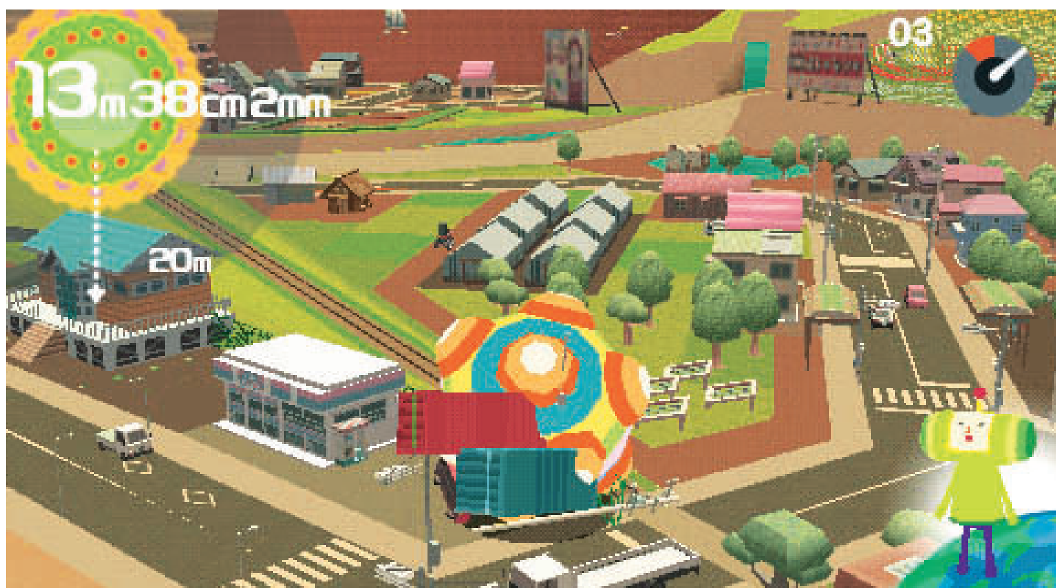
Grafik 4 von 10

Sound 4 von 10



SPIELSPASS

Hektische Schiebepuzzelei, die viel auf Zufall und Glück setzt – für Pokémon-Fans dank Sammelaspekt nett.



PSP Vor Eurem Katamari ist nichts sicher: Habt Ihr erst mal genug Material aufgerollt, bleiben auch große Kaliber wie Fahrzeuge und komplexe Gebäude am klebrigen Spielgerät hängen.

Me & My Katamari

Reaktion >> Geschicklichkeit



Katamaris erster PSP-Auftritt übernimmt das schräge Konzept seiner beiden PS2-Vorgänger (von denen es nur der zweite Teil "We Love Katamari" nach Europa schaffte): Ihr lenkt einen winzigen Prinzen, der ständig eine Kugel – das titelgebende Katamari – durch die Gegend rollt. Dieser Ball ist klebrig, weshalb die meisten Gegenstände daran haften bleiben und dessen Durchmesser vergrößern. Nur eine Regel gilt es zu beachten: Ihr könnt lediglich Objekte aufsammeln, die etwas kleiner sind als das Katamari. Ergo beginnt Ihr mit winzigen Dingen wie Büroklammern und Stiften, nach einer Weile reicht die Größe bereits für Kisten oder Pflanzen, später schnappt Ihr Euch problemlos Menschen, Autos und ganze Gebäude.

Meistens ist es Euer Auftrag, innerhalb eines Zeitlimits ein Mindestmaß zu erreichen – dann geht's zum nächsten Schauplatz oder eine Punkteabrechnung wird präsentiert, die u.a. benötigte Zeit und die Qualität der aufgerollten Objekte berücksichtigt. In einigen Spezialherausforderungen geht es darum, möglichst viele bestimmte Dinge zu finden: Kugelt z.B. mit Süßigkeiten ein Riesenbonbon zusammen oder schnappt Euch Lebewesen, die zusammen über 3.000 Jahre alt sind. Außerdem rollt Ihr nicht immer alleine durch die Gegend: Via WiFi-Verbindung duelliert Ihr Euch mit bis zu drei anderen Prinzen oder tauscht gefundene Gegenstände.

Um das Katamari durch die Landschaft zu kugeln, benötigt Ihr sowohl Steuerkreuz als auch alle Feuerknöpfe. Drückt z.B. nach oben und auf das Dreieck, damit der Ball vorwärts rollt, Richtungsänderungen und Wendungen gelingen durch unterschiedliche Kombinationen – das ist gewöhnungsbedürftig, aber dank eines guten Tutorials schnell begriffen. *us*



Janina Wintermayr
8 von 10
„Rundes Vergnügen mit Fingerkrampf-Gefahr"

Man muss kein Freund skurriler Japano-Software sein, um "Me & My Katamari" gut zu finden. Mit seinem unaufdringlichen Spielprinzip bietet die liebevoll präsentierte Rollerei eine schöne Abwechslung zum sehr renn- und actionlastigen Zockangebot auf der PSP. Lange Spiel-Einheiten sind jedoch nicht zu empfehlen, sonst drohen aufgrund der umständlichen Steuerung Fingerschmerzen. "Katamari" ist eher was für zwischendurch, also ideal für Bus- und Bahnfahrten. Guten Gewissens kann ich das putzige Geschicklichkeitsspiel allen Zockergruppen empfehlen.



Ulrich Steppberger
8 von 10
"Zum Kugeln: skurril und spaßig"

"Me & My Katamari" muss man einfach gern haben: Die schräge Optik setzt das durchgeknallte Geschehen trotz gelegentlicher Kameraprobleme fein in Szene und der fröhliche Japano-Soundtrack hat Ohrwurm-Potenzial. Zwar geht die Steuerung nicht ganz so intuitiv von der Hand wie bei der PS2-Vorlage (dazu fehlen die Analogsticks), doch die Kugeleien des Prinzen machen trotzdem mächtig Laune und unterhalten hervorragend. Nur langfristig fehlt mir etwas Abwechslung: Ein paar mehr Szenarien und ausgefallenere Herausforderungen wie auf der PS2 wären fein gewesen.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Namco, Japan
Hersteller >>	Namco/Electronic Arts
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	englischer Text
Termin >>	Mai



Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	keine erhältlich

Me & My Katamari

Pro
+ wunderbar schräge Grundidee
+ großartiger Japano-Soundtrack
+ originelle Inszenierung
+ optisch ansprechend umgesetzt

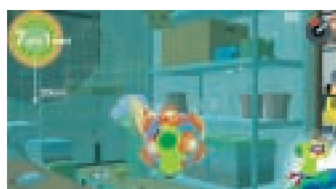
Contra
- Steuerung etwas umständlich
- nur wenige Szenarien

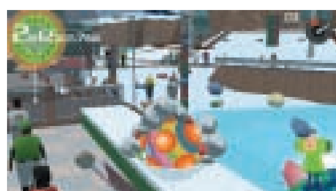
Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 4, WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 9 von 10



SPIELSPASS

Herrlich skurriler Geschicklichkeitstest mit viel Charme, dem aber das letzte Quäntchen des PS2-Bruders fehlt.





PSP Weltumkugelung: Ihr rollt auch unter Wasser und im Winter herum.

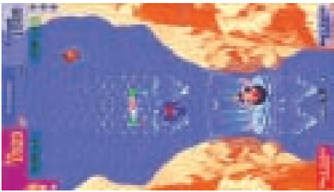


PSP Da staunt der Winzling: Unser Prinz beginnt mit kleinen Aufgaben und eingegrenzten Umgebungen wie einem Wohnhaus, bevor er sich zu großen Dingen voran rollt.

Extended Play

Midway Arcade Treasures

Reaktion >> Geschicklichkeit



PSP Für das Reifenrennen „Toobin" haltet Ihr die PSP hochkant: Zwei Spieler dürfen zum Duell antreten.



Oliver Ehrle

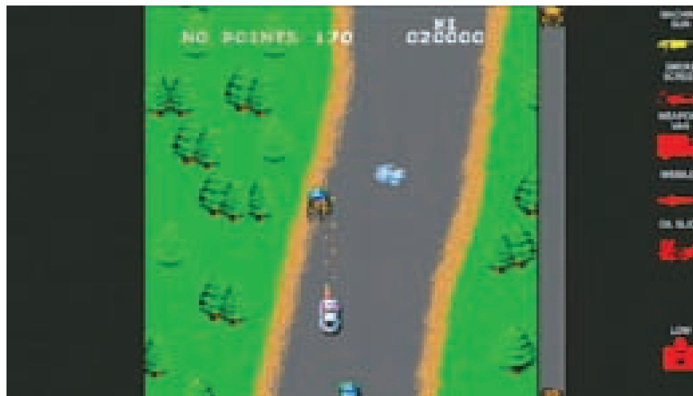
5 von 10

„Klasse Material, aber miese Umsetzung"

Die „Arcade Treasures" locken mit einer vielfältigen Spielesammlung, die fast alle Genres abdeckt – 18 Klassiker sind eine Menge Holz. Bei der Umsetzung haben sich die Entwickler aber wenig Mühe gegeben: Euch erwarten erstaunlich lange Ladezeiten, manche Spiele könnt Ihr nur per Cheat-code im korrekten Format auf den Screen bringen und Game-Sharing wird nicht unterstützt – ganz schön enttäuschend. Besonders letzter Punkt stört mich, denn 13 von 18 Titeln sind Link-tauglich: Wenn wechselnde Kumpels mitspielen könnten, wäre das ein Heidenspaß.



Nach Namco (siehe Ausgabe 2) bringt auch Midway seine Automatenklassiker auf UMD: Im Vergleich zur US-Version enthält die europäische Fassung der „Arcade Treasures" drei Titel weniger, brutale Prügel- und Ballerspiele mussten zugunsten der USK-Einstufung weichen. Die 18 verbleibenden Oldies bringen trotzdem jede Menge Aufregung für ein bis vier Spieler: Ihr erkundet die Kerker von „Gauntlet", zeigt Skatetricks wie den „720°" und schlagt in „Rampart" strategische Schlachen – „Klax", „Joust" und „Marble Madness" sind auch dabei. Im Vergleich zur Namco-Sammlung spielt Ihr keine überarbeiteten Fassungen. *oe*



PSP Die Arcadespiele (hier „Spy Hunter") werden auf volle Bildschirmbreite gezogen, nur mit einem Cheat bringt Ihr die Titel ins Originalformat (Bild): Klickt Euch ins Pausenmenü, haltet die Tasten L, ↓ und ● gedrückt und betätigt anschließend ■.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Digital Eclipse, USA
Hersteller >>	Midway
Zirka-Preis >>	30 Euro
Sprache >>	englischer Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

DS	**Retro Atari Classics** (nicht getestet)
GBA	**Namco Museum 50th Anniversary** (nicht getestet)



Midway Arcade Treasures

Pro
- 18 bekannte Klassiker
- spielerisch vielseitige Auswahl
- 13 Titel Link-tauglich

Contra
- verzerrtes Bildformat
- lange Ladezeiten
- kein Game-Sharing

Multiplayer: 5 von 10 — 1 bis 4 — WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik: 4 von 10

Sound: 3 von 10



61 von 100 SPIELSPASS

Schlamperei! Lieblose Umsetzung berühmter Automaten-Oldies, die Besseres verdient hätten.

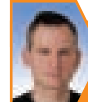


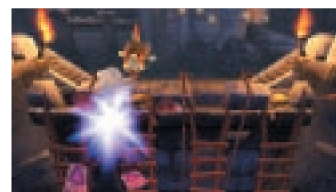

PSP Daxter in der Fischfabrik: Verpasst Ihr das richtige Sprungmoment, verschlingen Euch die schwimmenden Ungetüme auf einen Satz!


PSP Sammelt im Spiel Kampf-Käfer ein, um sie anschließend in der Arena (wahlweise via WiFi auch gegen einen Mitspieler) gegeneinander antreten zu lassen!

Daxter

Reaktion >> Jump'n'Run




PSP Und noch ein Mini-Game: Prügelt als Pelz-Pendant zu „Herr der Ringe"-Zwerg Gimli Orks von den Sturmleitern!

Wer die PS2-Abenteuer von „Jak & Daxter" verfolgt hat, der weiß: Zwischen „The Precursor Legacy" (Teil 1) und „Jak 2: Renegade" gähnt ein Handlungsloch von gleich mehreren Jahren. Nachdem es die Hüpf-Helden in eine futuristische Parallel-Dimension und die graue Sci-Fi-Metropole „Haven City" verschlagen hat, werden sie getrennt – Jak wandert in die Folterkammer der Machthaber, das vorlaute Plüschtier Daxter indes macht sich rechtzeitig aus dem Staub – um seinen Kumpel Jahre später zu befreien. Aber was ist in dieser Zeit passiert? Was hat Jaks flauschiger Sidekick zwischen Gefangennahme und Rettungsaktion getrieben? Die Antwort darauf hält US-Entwickler Ready at Dawn bereit: Das jüngst von den beiden Programmier-Spezialisten Didier Malenfant (ehemals Naughty Dog) sowie Andrea Pessino (früher für Blizzard tätig) gegründete und in Kalifornien ansässige Team erhebt Daxter vom quängelnden Schulterhocker zum Titelhelden. Und als solcher ist er wie sein Vorbild Jak vor allem im Jump'n'Run-Genre daheim – allerdings nicht, ohne Euch den Hüpf-Alltag durch reichlich Minispiele, anderweitige Reaktionstests und Rennspiel-Einlagen zu versüßen.

High-Tech-Kammerjäger

Klar, dass auch ein Maulheld wie Daxter nicht von der Pfote ins Maul leben kann und etwas braucht, um seine große Klappe zu stopfen. Zum Glück für den haarigen Sprücheklopfer gibt's im von aggressivem Ungeziefer verseuchten Haven City reichlich Arbeit für jemanden in Daxters Größe: Denn wer wäre besser geeignet für den Kammerjäger-Job als ein gelenkiger und Frettchen-artiger Springinsfeld, der sich durch jede noch so enge Öffnung winden und senkrechte Gitter hochkraxeln kann?

Halt: Eigentlich gehört Daxter einer nicht näher definierten Fantasy-Spezies an, die in ihrer Namensgebung am ehesten an unsere Raubkatzen-Art Ozelot erinnert – aber damit wollen wir den Ausflug in die wunderbare Welt der Videospiel-Biologie auch schon beenden. Viel wichtiger ist, was die 'kleine Ratte' alles auf dem Kasten hat: Daxters Chef (ein kauziger Opa und Spezialist für Ungeziefer-Vernichtung) drückt seinem frisch gebackenen Angestellten zunächst nur eine Laser-Fliegenpatsche in die Griffel, mit der Ihr Wanzen, Monsterkäfer, knallhart gepanzertes Wurmgetier und


PSP Zockt Kino-inspirierte Minispiele, um Energie-Boni und neue Attacken zu ergattern. Hier die Abenteuer von Daxter Jones!

Robert Bannert

8 von 10

„Grafik-Großmaul mit frustigen Macken"

Keine Frage – technisch kann der kleine Daxter dem großen Jak locker das Wasser reichen. Kein anderer PSP-Titel wartet mit eindrucksvolleren Kulissen, schöneren 3D-Charakteren, geschmeidigeren Bewegungen oder ähnlich reichhaltiger Grafik-Abwechslung auf. Der filmreife Soundtrack ist sogar klangvoller sowie dynamischer als die eher eintönigen „Jak & Daxter"-Melodien, und auch die zahlreichen Spielarten zwischen Realität, Traum, Fliegenpatsche, Flammenwerferritt und Schaltkreis-Kurzschluss durch Wanzen-Kooperation sind auf der PSP ein echtes Vorzeigestück. Schade, dass man nicht mehr Zeit auf den Feinschliff verwandt hat: Unnötige, lebensbedrohliche Hänger der sonst einwandfreien Kamera, deftige Steuerungspatzer sowie regelrechte 'Kontroll-Löcher' nerven gehörig und mindern den Spaß zeitweise erheblich.

Energie spuckende Skorpione zunächst in mühsamer Handarbeit erledigen müsst. Auf das erste Ekel-Geziefer lasst Ihr noch eine ganze Serie von beherzten Schlägen regnen, bevor es endlich als krustiger Matsch am Texturboden klebt – aber mit ein bisschen Glück eröffnet Ihr auf diese Weise eine Klatschen-Kombo, die anderes Ungeziefer in Schlagreichweite nach nur einem Hieb in Brei verwandelt! Einfacher wird's, wenn Euch eine unbekannte Schöne aus Haven Citys Untergrund-Bewegung mit neuen Waffen versorgt: Die chemische Keule findet in einem Behälter auf Daxters Rücken Platz, wird per Spritzpistole verschossen und betäubt das Geschmeiß so lange, dass Ihr ihm bequem die Klatsche überziehen könnt. Außerdem ist die gefährliche Substanz hoch entzündlich: Sprüht in eine Flamme, um Euren Ungeziefer-Vernichter kurzzeitig in einen Flammenwerfer zu verwandeln, mit dem Ihr die Tierchen veschmurgelt und hinderliche Monsterspinnen-Netze abfackelt. Apropos Flammenwerfer: Später darf sich der kuschlige Titelheld über einen echten Feuerspeier freuen – und (ausreichend Brennstoff vorausgesetzt) zu jeder Zeit zündeln. Obendrein eignen sich beide Waffen als Raketenrucksack: Sprüht oder flammt Richtung Boden und nutzt den Rückstoß, um über Abgründe oder andere Hindernisse zu fliegen. In der Luft schwebende Reserve-Munition und aus Düsen entweichende Gase geben Eurem 'Rocketeer' zusätzlichen Auftrieb.



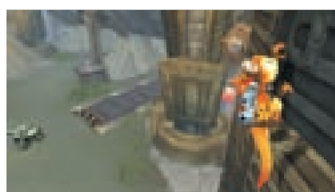
PSP Vor dieser idyllischen Kulisse geht die Wanzenjagd auf dem Wasser weiter: Daxter und ein Elfen-Kumpel verfolgen Rochen-artige Schaben mit dem Schwebeboot.

Kamera-Endlösung?

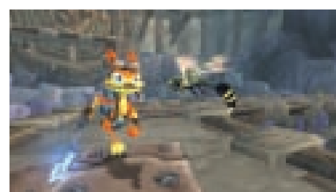
Jeder PSP-Besitzer kennt es: Das Problem mit der Kamera. Wo Ihr auf den großen Konsolen einen zweiten Analog-Stick einsetzt, um den Blickwinkel jederzeit frei einzupendeln, da müsst Ihr bei den meisten Handheld-Titeln erst stehen bleiben und umständlich umgreifen, um nachzujustieren. Daxter umgeht das Problem geschickt. Egal ob Euer wieselflinkes Konterfei klettert, mit Genre-typischem Doppelsprung von Schwebeplattform zu Schwebeplattform hopst oder hinter dem Steuer eines rustikalen Hover-Gleiters Wanzen-befallene Sträucher besprüht: Wo sich die Kamera nicht von selbst fängt, da schwenkt Ihr sie während des Spiels mit den Schultertastern – ganz wie in der 'Prä-Dual-Shock-Ära'. Das erlaubt Euch zwar keine Höhenverstellung des virtuellen Stativs, um z.B. tiefer gelegene Ebenen einzusehen – aber für diesen Fall gibt's den allseits beliebten Ego- und Umguck-Blickwinkel: Daxter verharrt auf der Stelle, derweil lasst Ihr in aller Ruhe die Augen wandern, um Euch den nötigen Überblick zu verschaffen und eine Hüpf-Spring-Sprüh-Taktik für die nächsten Minuten zurecht zu legen. *rb*



PSP Nur Fliegen ist schöner: Flammenwerfer und Vertilgungsmittel-Pistole geben Euch für einige Sekunden Auftrieb.



PSP Klettermaxe: Speziell beschaffene Wände laden zum Kraxeln ein.



PSP Kammerjäger bei der Arbeit: Gleich gibt's was mit der groben Klatsche!



PSP Wenn der Kampf gegen das Ungeziefer zum Krieg wird, muss man zu drastischen Mitteln greifen. Mit dem Flammenwerfer verwandelt Ihr die Monsterspinnen zu Asche.



Ulrich Steppberger

9 von 10

"Endlich wird auf der PSP erstklassig gehüpft"

Ganz kann ich Roberts Meinung nicht teilen: "Daxter" ist zwar sicher fordernder als so mancher Jump'n'Run-Kollege, aber Frusterlebnisse hatte ich bei den Abenteuern des Ottsels kaum. An einigen wenigen Stellen fällt zwar auf, dass sich plötzlich die Rücksetzpunkte rar machen, und die Steuerung mit der Analogscheibe verlangt gelegentlich viel Fingerspitzengefühl, aber das trübt den Spaß kaum. "Daxter" bietet eine hochkarätige Mischung aus intelligent angewandten Genrestandards, witzigen Eigenheiten (die Allzweck-Spritzpistole sei als Beispiel genannt) und toller Technik: Der quirlige Star wuselt durch ausgesprochen hübsche Szenarien und hat die Sympathien auf seiner Seite, die launigen Minispiele mit ihren Filmparodien sorgen für zusätzlichen Spaß – endlich kann auch die PSP ein hochkarätiges Jump'n'Run aufweisen.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Ready at Dawn, USA
Hersteller >>	Sony
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	komplett deutsch
Termin >>	April



Alternativen

DS	**Super Mario 64 DS** (nicht getestet)
GBA	**Super Mario Adv. 3: Yoshi's Island** (nicht getestet)



Daxter

Pro	+ konkurrenzlose Pixel-Pracht + beschwingter, druckvoller Sound + viele Waffen und Mini-Games + intelligente Tasten-Belegung
Contra	– unfair platzierte Rücksetzpunkte – Steuerung und Kamera teils hakelig

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 2 — WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik: 9 von 10

Sound: 9 von 10



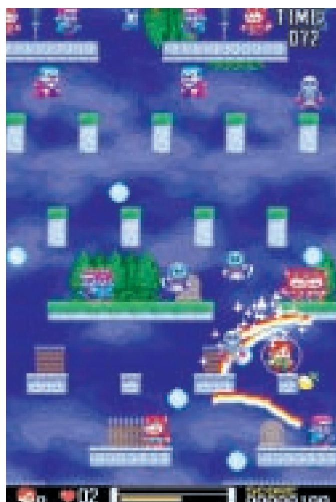
SPIELSPASS

Technisch konkurrenzloser und enorm abwechslungreicher Vorzeige-Hüpfer, der an Jaks PS2-Abenteuer anknüpft.



Revolution
Rainbow Islands

Reaktion >> Geschicklichkeit


DS Ihr steuert Euren Helden via Stylus und bekämpft die putzigen Tierchen mit gezeichneten Regenbögen.

DS-Faktor

Dank Dualscreen erkennt Ihr die feindlichen Viecher schon von weitem, bei horizontalen Schwenks treten jedoch Übersichts-Probleme auf. Ihr steuert Euren Helden komplett via Stylus, attackiert die Feinde mit gezeichneten Regenbögen und 'entsorgt' benommene Tierchen via Stylus-Schubser. Das Mikrofon bleibt ungenutzt.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Nach "Bubble Bobble" erhält auch der Nachfolger "Rainbow Islands" ein Update. Das grundsätzliche Level-Design hat sich gegenüber dem Original wenig verändert; die Optik wurde dezent aufgepeppt, behält aber den süßen Charme des Arcade-Klassikers von 1988.

Ganz anders jedoch das Spielprinzip: Anstatt von Plattform zu Plattform nach oben zu hüpfen hockt der knuffige Held in einer schwebenden Blase, die Ihr mit dem Stylus in alle Richtungen bewegt. Außerdem verfügt der Protagonist über Lebensenergie; verliert Ihr alle Herzen, müsst Ihr den Level von vorne beginnen. Gegner werden zwar nach wie vor mit Regenbogen eliminiert, doch diese zeichnet Ihr nun via Stylus auf den Touchscreen.

Auch das Extrasystem ist neu. Wer Diamanten sammeln will, umkreist mit dem Stylus einen Antagonisten oder baut eine Regenbogenfalle für mehrere Vasallen und attackiert mit den betäubten Viechern andere Gegner. Fleißige Früchtesammler füllen zudem den 'S.T.A.R.'-Balken, zeichnen flugs einen Stern und verwandeln alle sichtbaren Feinde in bunte Kristalle. Im 'Score'-Modus sammelt Ihr so viele Punkte wie möglich, außerdem zeichnet Ihr mit bis zu drei Gegnern Regenbogen um die Wette und bewerft Euch mit Feinden. *rf*

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Marvelous, Japan
Hersteller >>	Rising Star
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

PSP	**Lemmings** (83 von 100 in Ausgabe 4)
GBA	**Bubble Bobble: Old and New** (nicht getestet)



Rainbow Islands Revolution

Pro
+ putzige, charmante Optik
+ einsteigerfreundlich

Contra
- auf Dauer langweilig
- das Zeichnen klappt nicht immer
- uninspiriertes Diamantensammeln
- das Original fehlt

Multiplayer: 6 von 10 — 1-4, WiFi, ein Modul pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 4 von 10

42 von 100 SPIELSPASS

Enttäuschendes Update von "Rainbow Islands": vom Referenz-Hüpfspiel zur uninspirierten Stylus-Malerei.



Raphael Fiore 4 von 10

„Vom alten Spielprinzip bleibt nichts übrig"

Das haben Taitos Automatenhits nicht verdient: Nach "Bubble Bubble" verhunzt Marvelous auch das "Rainbow Islands"-Update. Das fordernde Original-Hüpfspiel verkommt zur simplen 'Gegner einkreisen'-Zeichnerei. Auch das gehaltvolle Diamantensammeln-System des Klassikers gibt's nicht mehr: Anstatt taktisch geschickt Regenbogen auf die Gegner prasseln zu lassen, werft Ihr Feinde durch die Gegend. Außerdem: Schlechte Stylus-Erkennung beim Zeichnen, unfaire Stellen und das Original fehlt.

Drill Dozer

Reaktion >> Jump'n'Run


GBA Es rüttelt und schüttelt: Dank ins Modul integriertem 'Vibrator' spürt Ihr jede noch so zarte Bohrattacke.

Der „Pokémon"-Erfinder Game Freak verlässt seine Monsterzucht- und Rollenspiel-Farm, um einen Ausflug ins Jump'n'Run-Genre zu wagen. Nehmt als niedliche, rosahaarige Zopflise im 'Drill Dozer' Platz – einer knuffigen Mecha-Rüstung, die sich mit ihrem wuchtigen Bohrer durch Mauerwerk, Stahl und Gegnerhorden drillt – vorausgesetzt, Ihr habt Euch zuvor das nötige Power-Up besorgt. Ohne den richtigen 'Drill' geht in der kunterbunten Comic-Welt gar nix: Haltet – je nach gewünschter Bohr-Richtung – linke oder rechte Schultertaste gedrückt, um Hindernisse sowie mechanisches Feindvieh wegzuputzen oder Euch regelrecht an einem gummiartigen Block festzufräsen, damit Euch der nach Zuschalten des Rückstoßes auf sonst unerreichbare Plattformen katapultiert. Habt Ihr Euch erst mal eines der begehrten Drill-Upgrades besorgt, wird stufenweise zerbröselt, zertrümmert und zerstört: Haltet die Taste so lange, bis die Aufforderung zur Aktivierung des Upgrades kommt – dann heulen die 'Dozer'-Motoren so richtig auf. *rb*



GBA Mit schrillem Comic-Girlie zum nächsten Abenteuer: die Level-Karte.

Schwierigkeit >> einfach

Entwickler >>	Game Freak, Japan
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	3. Quartal



Alternativen

PSP	**Mega Man X** (80 von 100 in Ausgabe 3)
DS	**Sonic Rush** (85 von 100 in Ausgabe 2)



Drill Dozer

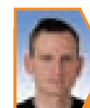
Pro
+ vorbildliche Einstiegshilfen
+ perfekt ausbalancierte Steuerung
+ neuartiger Genre-Ansatz

Contra
- triste Hintergrundgrafik
- Plärr-Sound bohrt sich ins Gehirn
- zu wenig von allem

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 5 von 10

73 von 100 SPIELSPASS

Kleines, aber einfallsreiches und rundum liebenswertes Hüpf-Abenteuer mit eigenem 'Rumble-Pak'.



Robert Bannert 7 von 10

„Game Freak bleibt dem Minimalismus treu"

Handlich, niedlich und trotz kindgerechter Simpel-Optik mit Möglichkeiten nur so voll gepfropft: Die „Pokémon"-Väter werden einmal mehr ihrem Ruf gerecht, wenige Elemente und auf ein Minimum an Details reduzierte Grafik zu einem ungewöhnlichen Spielerlebnis verquicken zu können. Wer Innovationen liebt, wird die Mecha-Pilotin ruckzuck ins Herz schließen. Anders als beim Monsterzucht-Programm ist das Gesamtpaket aber reichlich sparsam ausgefallen: Ein kurzer Spaß mit wenig Wiederspielwert – schade.

Advance
Polarium

Denken >> Knobelspiel



GBA Auf Wunsch stehen auch etwas buntere Stein-Farben zur Wahl.

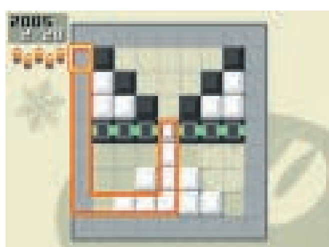


GBA Die zweifarbigen Joker-Steine färben sich am Ende automatisch.

Ursprünglich erblickte "Polarium" im Rahmen des DS-Startprogramms das Licht der Spielewelt. Für den GBA-Ableger haben sich die Entwickler ein gutes Jahr Zeit gelassen – als Resultat ist "Polarium Advance" keine simple Umsetzung, sondern bietet eine Reihe Neuerungen.

Nicht geändert hat sich das Grundprinzip: Auf dem Spielfeld seht Ihr eine Sammlung von schwarzen und weißen Steinen, die es abzubauen gilt. Das gelingt, indem Ihr eine einzige durchgehende Linie zeichnet – habt Ihr sie beendet, werden alle darunter liegenden Teile umgefärbt. Das Ziel ist es, dass horizontal nur noch gleichfarbige Reihen zu sehen sind, da diese dann verschwinden.

Auf dem GBA fehlt der actionlastige Endlos-Modus der Vorlage, dafür wurde die Puzzlezahl aufgestockt: 366 Aufgaben (statt 100) warten jetzt auf Euch, alternativ dürft Ihr mehrere Rätsel am Stück auf der Jagd nach Rekordzeiten lösen. Für zusätzliche Herausforderung sorgen drei frische Stein-Sorten: Joker-Teile wandeln sich abhängig von der Farbe der Nachbarn, nicht betretbare Felder engen Euren Aktionsradius ein. Löst Ihr schließlich Kettenglieder auf, fallen darüber liegende Steine nach unten, was zu Kettenreaktionen führt. *us*



GBA Löst Ihr die Kettenteile auf, fällt alles darüber nach unten.

Ulrich Steppberger

8 von 10

"Feiner Knobler nach 'schlicht, aber oho'-Art"

Ansprechende Neuerscheinungen jenseits Lizenz-Fließbandkost bekommt der GBA heutzutage nicht mehr zu sehen, da freuen wir uns über ein feines Denkspiel wie "Polarium Advance" besonders. Den DS-Stylus vermisst Ihr bei der Steuerung erfreulicherweise nicht, auch der Verlust der schnellen Endlos-Spielvariante ist gut zu verschmerzen: Die Rätsel waren schon auf dem DS die reizvollste Zutat, die nun durch wesentlich mehr Aufgaben und neue Stein-Sorten sogar aufgewertet wird – Knobelfreunde greifen zu.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Mitchell, Japan
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

PSP	**Lumines** (83 von 100 in Ausgabe 1)
DS	**Polarium** (nicht getestet)



Polarium Advance

Pro
- einfache, aber pfiffige Spielidee
- sehr viele Rätsel
- Steuerung klappt auch ohne Stylus
- sinnvolle neue Steinarten

Contra
- optisch minimalistisch
- keine Action-Variante mehr

Multiplayer: nicht möglich



Grafik: 2 von 10

Sound: 4 von 10



81 von 100 SPIELSPASS

Simples Konzept, anspruchsvolle Rätsel: Gelungener Grübelspaß, der auf dem GBA viel Denkfutter bietet.





[PSP] Auf dem Sony-Handheld blendet Ihr für den Waffenwechsel ein Menü ein: Je nach Regelwerk ist die Munition begrenzt.

Worms Open Warfare

Denken >> Action-Strategie

Wer Würmer für harmlos hält, der kennt die "Worms" noch nicht: Diese kriegerischen Kreaturen zücken 22 Waffen, um sich gegenseitig aus der Arena zu ballern. Dabei verwandeln sie Südsee-Insel und Eisberge in eine Krater-Landschaft, denn auch der Untergrund wird durchlöchert.

Die vergnüglichen Minikriege zocken ein bis vier Spieler bzw. Computer-Kumpane rundenweise. Ihr kriecht mit jeweils einem Wurm in eine geeignete Schussposition, zielt und drückt ab. Dabei ist Feingefühl nötig, denn Flugbahn und Wucht Eures Geschosses müsst Ihr abschätzen. Außerdem entdeckt Ihr weitere Besonderheiten, die sich taktisch nutzen lassen: Die Granaten kullern nach dem Aufschlag ein Stück und mit dem Schneidbrenner lassen sich nicht nur Feinde befeuern, sondern auch Tunnel ausheben – grabt Euch hinter den Feind und nehmt ihn in die Zange. Abgelegen platzierte Würmer greifen gar zum Raketenrucksack und fliegen in Position.

DS-Schützen nutzen zur Orientierung den Radar, während PSP-Krieger mit der besseren Zoom-Funktion mehr Überblick in der Arena gewinnen. Auch die Mehrspieler-Modi unterscheiden sich: Beim DS zockt jeder Teilnehmer auf dem eigenen Gerät, PSP-Würmer reichen dagegen das Handheld weiter. *oe*

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Team 17, England
Hersteller >>	THQ
Zirka-Preis >>	40/50 Euro (DS/PSP)
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

GBA **Worms: World Party** (nicht getestet)



Worms: Open Warfare (PSP)

Pro
- entspanntes Gameplay
- spannende Mehrspieler-Gefechte
- dreifacher Zoom
- kurze Ladezeiten

Contra
- umständlicher Waffenwechsel
- Level-Speichern per Passwort

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4, alle Spieler teilen sich eine PSP
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10



Turbulente Mehrspieler-Gefechte ohne Echtzeitstress: Der breite PSP-Screen sorgt für bessere Übersicht.

Worms: Open Warfare (DS)

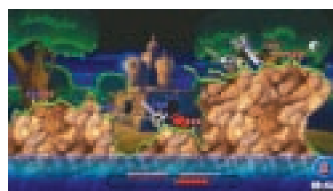
Pro
- entspanntes Gameplay
- vielseitige Waffen
- komfortable Touch-Steuerung
- spannende Link-Gefechte

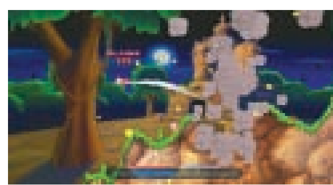
Contra
- eingeschränkte Weitsicht
- Level-Speichern per Passwort

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 4, WiFi, ein Modul für alle
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10



Auch wenn das Zielen schwer fällt: DS-Spieler freuen sich über leichtere Bedienung und WiFi-Link.





[PSP] Die Fernsicht gewährt Euch einen guten Überblick, exakt zielen könnt Ihr aber nur in der Nahansicht (unten).

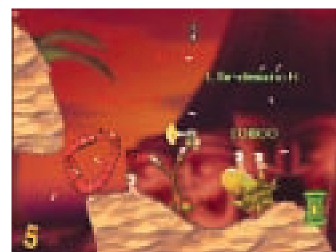


Oliver Ehrle

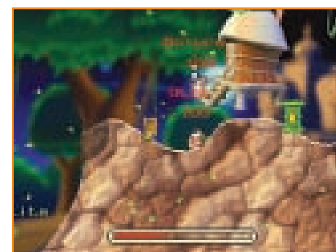
7 von 10

„Garant für Multiplayer-Spaß"

Seit über zehn Jahren behauptet sich „Worms" zu Recht gegen andere Mehrspieler-Spektakel – was nicht zuletzt am entspannten Spielprinzip liegt. Einsteiger können sich die Zeit nehmen, in aller Ruhe zu zielen – ohne Angst zu haben, dass ihnen ein Profi plötzlich in den Rücken schießt. Genau dieser Umstand ist aber auch die Tücke des Einspieler-Modus, denn das Beobachten der Computer-Gegner ist wenig spannend – die machen erstmal gar nix, sondern legen eine Grübelpause ein. Ein neuer Echtzeit-Modus für fortgeschrittene Spieler hätte nicht geschadet. Auch das Speichern der Zufallslevels per Passwort ist ein Relikt des letzten Jahrtausends, 2006 wünschen wir uns einen Level-Editor und WLAN-Tausch.



[DS] Vorsicht Feuer: In den Arenen entdeckt Ihr Minen und explosive Tonnen.





DS-Faktor

Wegen des 4:3-Displays leidet auf dem DS die Übersicht, deshalb sollen die Werkzeuge nicht stören: Waffenmenü, Radar und weitere Anzeigen hat der Entwickler auf den unteren Bildschirm verfrachtet. Das macht auch Sinn, denn so könnt Ihr Bewaffnung und Bildausschnitt komfortabel per Touchscreen wählen.

Dualscreen  | Touchscreen  | Mikrofon 

World Poker Tour

Denken >> Simulation

Schwierigkeit >> einfach

Entwickler	>> 2K Sports, USA
Hersteller	>> Take 2
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel



Alternativen

DS	**Sega Casino** (33 von 100 in Ausgabe 4)
GBA	**World Poker Tour** (nicht getestet)

World Poker Tour

Pro
+ ellenlange Karriere
+ vielseitiger Editor
+ viele Poker-Varianten

Contra
- lahme (ausschaltbare) Kommentare
- teils dumme Computerspieler
- keine richtige Regel-Einführung

Multi-player: 6 von 10 (Online und WiFi, eine Disc pro Spieler), 1 bis 6

Grafik: 4 von 10

Sound: 2 von 10



60 von 100 SPIELSPASS

Poker-Simulation mit vielen Kartenspielen, großer Karriere und dezent dümmlichen Computerspielern.

Angsthasen und Pfennigfuchser haben an einem "World Poker Tour"-Tisch nichts verloren. Denn in der virtuellen Kartenspiel-Simulation legt Ihr die Karten gegen echte Profis wie Evelyn Ng auf den Tisch. Doch bis es soweit ist, scheffelt Ihr in der eingängigen Karriere bei Amateur-Turnieren Geld. Die virtuellen Poker-Wettkämpfe finden an echten Schauplätzen wie dem Bellagio in Las Vegas statt.

Dank vielseitigem Editor verpasst Ihr Eurem Pokerhelden einen eigenen Look, zudem blufft Ihr mit diversen Emotionen. Am Turnier-Tisch spielt Ihr die 'Texas Hold'em'-Pokervariante: Jeder Spieler erhält zwei bei Bedarf eintauschbare Karten, danach beginnt das Setzen. Nachher werden ingesamt fünf Gemeinschaftskarten auf das Board gelegt – die beste Hand gewinnt. Auf der Disc befinden sich noch ein halbes Dutzend andere Poker-Arten. Darunter der Klassiker 'Five Card Draw' – jeder Spieler erhält fünf verdeckte Karten und kann bis zu vier Karten tauschen. Online setzt Ihr Eure Scheine gegen bis zu fünf menschliche Gegner aufs Spiel. *rf*



PSP Ihr seid am Zug: Nachdem Erick Lindgren 20 Dollar gesetzt hat, steigt Ihr aus, zieht mit, bietet einen höheren Betrag oder setzt Eure komplette Kohle.



Raphael Fiore 6 von 10

„Pokern für zwischendurch"

Take 2 macht vieles richtig: Dank offizieller Lizenz pokert Ihr an echten Schauplätzen und spielt gegen reale Poker-Cracks, vorgestellt in aufschlussreichen Videos. Außerdem gefällt mir der mannigfaltige Helden-Editor. Einzelspieler freuen sich zudem über die ordentliche Karriere, trotzdem macht eine Runde Poker gegen menschliche Kartenspieler am meisten Spaß. Eine höhere Wertung bleibt der Simulation wegen folgender Mängel verwehrt: Die teils dummen CPU-Kontrahenten lassen sich leicht übers Ohr hauen und brauchen zu lange für einen Zug. Auch lange Ladezeiten und das einfallslose Kommentatoren-Duo nerven. Letzlich agieren die Spieler zu emotionslos und es fehlt mir am schicken Drumherum.

Football Manager Handheld

Denken >> Strategie

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Sports Interactive, England
Hersteller	>> Sega
Zirka-Preis	>> 50 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel



Alternativen

DS	**keine erhältlich**
GBA	**Total Soccer Manager** (nicht getestet)

Football Manager Handheld

Pro
+ fesselnde Spiele per Ticker
+ komplexe Taktiken und Statistiken
+ realistische Atmosphäre

Contra
- kein Sound, kaum Grafik
- mitunter lange Wartezeiten
- zähe Menüführung

Multi-player: nicht möglich

Grafik: 2 von 10

Sound: 1 von 10



70 von 100 SPIELSPASS

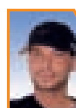
Gelungene Umsetzung der Manager-Referenz auf dem PC: Zahlen-Zampanos und Fußball-Freaks greifen zu.

Der Entwickler Sports Interactive dominiert seit Jahren den Fußballmanager-Markt auf dem PC. Jetzt präsentieren die Engländer eine abgespeckte mobile Variante für Sonys PSP. Nach der Auswahl Eures Lieblingsvereins aus Europas größten Ligen landet Ihr direkt im Hauptmenü. Ein spielerklärendes Tutorial existiert nicht, was für ein komplexes Programm wie den "Football Manager" doppelt ärgerlich ist. Überhaupt richtet sich das Spiel an Kenner der Sportart, denen Hardcore-Fakten lieber sind als Grafik und Sound. Alle anderen müssen viel Zeit aufbringen, um Team-Stärken auszuloten und eine geeignete Erfolgsstrategie zu finden. Dabei erschwert die zähe Menüführung die Interaktion mit dem komplexen Zahlen-Machwerk.

Die einzelnen Matches werden via Ticker-Einblendung im Radio-Stil präsentiert. Nur wer aufmerksam die Aktionen seiner Mannschaft verfolgt, kann die richtigen Entscheidungen treffen. Für eine realitätsnahe Atmosphäre sorgen der Einfluss der Medien sowie Wechselgerüchte und Spieler-Einschätzungen von Experten. *mi*



PSP Keine schicke Fußball-Simulation, sondern schmucklos präsentierte Statistik-Fakten: Der "Football Manager" ist manchmal mehr 'Arbeit' als 'Spiel'.



Raphael Fiore 7 von 10

"Statistik-Epos der alten Schule"

Der erste PSP-Fußballmanager hat seine Vorteile: Von ellenlangem Manager-Ballast befreit, den man unterwegs nicht braucht, rückt er die Spiele ins Zentrum. Wieviel Frust oder Freude die unspektakulären Text-Einblendungen bereiten, ist immer wieder überraschend. Die wichtigsten Aufgaben bewältigt Ihr nur dann erfolgreich, wenn Ihr Statistiken wälzt, den Spielverlauf verfolgt und ein passendes Training auswählt. Dummerweise verprellt die umständliche Steuerung ungeduldige Naturen – Fußballfans mit Statistik-Faible, die wenig Wert auf eine schicke Präsentation legen, dürfen einen Blick riskieren.



DS Bei all den Möbeln, die im Spiel zu finden sind, wird Euer Heim schnell zu klein. Nach Abzahlen der Hypothek bekommt Ihr zum Glück eine größere Bude.





DS Neben Laden und Rathaus bietet die Stadt auch ein Museum samt Café.

Wild World
Animal Crossing

Denken >> Simulation

Nintendos Lebenssimulation zeichnet ein ebenso unbeschwertes wie komplexes Bild vom menschlichen Dasein: Als Bub oder Mädel zieht Ihr in ein kleines Nest mit einer Handvoll tierischer Einwohner und jeder Menge Natur. Letztere gibt Euch reichlich Möglichkeiten zum Geld verdienen: Sammelt Muscheln, züchtet und erntet Obst, fangt Fische und Insekten oder grabt Fossilien aus – und verscherbelt alles im Laden von Gemischtwaren-Waschbär Tom Nook. Mit den verdienten 'Sternis' zahlt Ihr die Hypothek für Euer Häuschen ab oder wählt aus Nooks täglich wechselndem Angebot von Möbeln, Briefpapier, Tapeten oder Teppichen. Nebenan wartet die Schneiderei mit Klamotten, Kopf- und Gesichtsschmuck sowie der Möglichkeit, selbst designte Muster auszustellen.

Komplex wird "Animal Crossing" durch Eure Mitbewohner – knuddelige Kühe, Frösche, Mäuse, Katzen, die alle einen sehr eigenen Charakter besitzen. Viel Zeit verbringt Ihr bei oft skurrilen Unterhaltungen mit den tierischen Typen, die ihre freundschaftlichen Gefühle in Briefen und mit Präsenten äußern. Ihr tut dasselbe, besucht und kommuniziert mit Euren Nachbarn, um sie bei Laune zu halten. Vernachlässigt Ihr die Tiere, lasst Ihr Unkraut wuchern und Blumen vertrocknen, droht schlechte Laune und Abwanderung.

Der Clou von "Animal Crossing" ist die Nutzung der internen Uhr: Viele Ereignisse sind von Zeit und Datum abhängig. Zudem wird WiFi sinnvoll unterstützt – online besucht Ihr die Städte Eurer Freunde, shoppt in deren Geschäften oder bringt ihnen Geschenke. *sf*

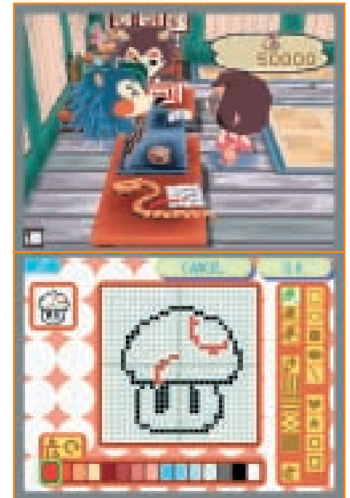


DS Die meiste Zeit verbringt Ihr an der frischen Luft: Im Freien verdient Ihr auf verschiedenste Weise Geld und trefft auf die oft seltsamen Einwohner Eures Örtchens.

Stephan Freundorfer
9 von 10
„Simuliertes Leben, echte Emotionen"

Auch wenn "Animal Crossing" leicht plätschernd und ohne feste Ziele die Zeit vertreibt, ist es ein tiefes, fesselndes Spiel. Denn neben all der Item- und Tierchen-Sammelei (die für sich schon erhebliches Suchtpotenzial hat) sind es die tierischen Mitbewohner, die mit ihren oft bizarren Charakteren für stete Überraschungen sorgen und Eurem virtuellen Leben Sinn geben. In Kombination mit dem Realzeit-Ansatz blüht und gedeiht ein einmaliges Spielprinzip und Wechselbad der Gefühle: Ich habe Gewissensbisse, wenn ich meinen Lieblingsfrosch versetze und er deshalb bittere Tränen vergießt; ich freue mich kindisch auf jeden neuen Tag, der meine Obstbäume wachsen lässt und meinen Briefkasten füllt.





DS-Faktor

Der obere Bildschirm zeigt gewöhnlich nur den örtlichen Himmel, an dem sich allzu selten Spiel-relevantes zuträgt. Verschenktes Potenzial, hätte man doch das wichtige Item-Menü dauerhaft auf einem der Displays unterbringen können. Sehr viel sinnvoller wird der Touchscreen genutzt: Die alternative Stylus-Steuerung ist perfekt – nach kurzer Eingewöhnung verzichtet Ihr freiwillig auf alle anderen Bedienelemente. Mikro? Fehlanzeige.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
		

Schwierigkeit >> einfach

Entwickler >>	Nintendo, Japan
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

PSP	**Die Sims 2** (76 von 100 in Ausgabe 3)
GBA	**Harvest Moon:** Friends of Mineral Town (nicht getestet)



Animal Crossing: Wild World

Pro
- hunderte Items zum Sammeln
- Bewohner haben viel Persönlichkeit
- zeit- und datumsabhängiges Spiel
- sinnvolle Online-Anbindung

Contra
- kein festes Spielziel
- zweites Display sinnvoller nutzbar

Multiplayer: 9 von 10

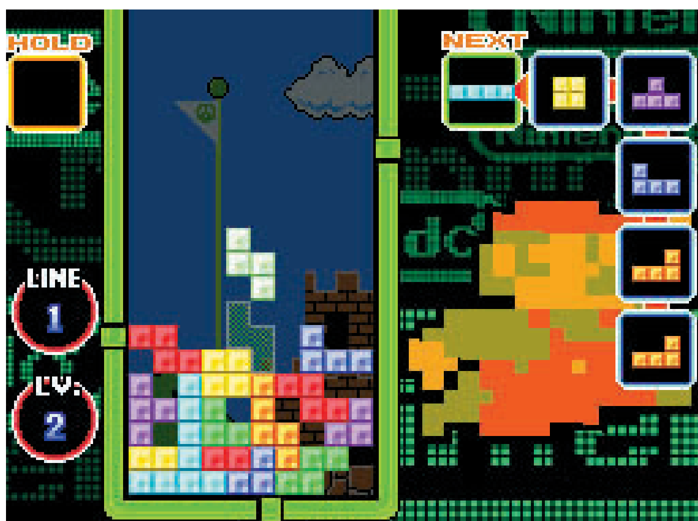
1 bis 4 – WiFi, 1 Modul pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10



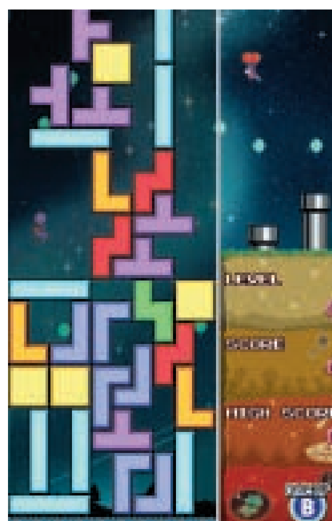
SPIELSPASS

Herrlich niedliche und mitreißende Lebenssimulation mit erstaunlicher Spieltiefe und Abwechslung.





DS Nettes Gimmick: Wenn Ihr in der klassischen Spielvariante höhere Levels erreicht, werden neue Mario-Charaktere und -Umgebungen eingeblendet.



DS Direkte Kontrolle: Die 'Touch'-Klötze verschiebt Ihr mit dem Stylus.

Tetris DS

Denken >> Knobelspiel



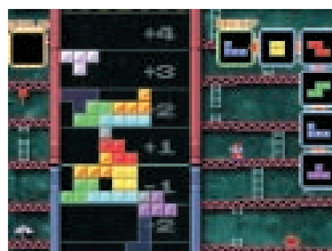
Nintendo hat "Tetris" viel zu verdanken, denn der Ur-Game-Boy feierte seinen Siegeszug nicht zuletzt wegen der mitgelieferten Umsetzung der fesselnden russischen Klötzchenstapelei. Während der japanische Konzern zu GBA-Zeiten auf eine Neuauflage verzichtete ("Tetris Worlds" erschien über THQ), gibt es mit "Tetris DS" endlich wieder eine Nintendo-Fortsetzung.

Ein halbes Dutzend teils deutlich unterschiedlicher Spielmodi tummelt sich in Nintendo-naher Präsentation auf dem Modul: Jede Variante orientiert sich optisch und musikalisch an einer Firmenmarke – knobelt mit Mario, erlebt Abenteuer unter Links Augen oder schlagt Euch an der Seite von "Metroid"-Lady Samus durch.

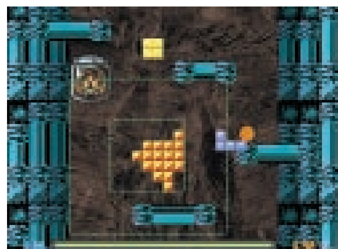
Wer klassisch Reihen abbauen will, hat natürlich die Gelegenheit dazu. Dreht Steinformen und legt sie so am Boden ab, dass durchgehende Reihen gebildet werden, die sich dann auflösen. Ähnlich ist der 'Missions'-Modus gestaltet, bei dem Ihr allerdings spezifische Anforderungen wie z.B. das gezielte Einsetzen bestimmter Klötze innerhalb ablaufender Zeitlimits erfüllen müsst, weil sonst der Platz weniger wird. Als Duell angelegt ist die 'Druck'-Herausforderung, in der Ihr gegen einen Kontrahenten von oben und unten in einer Röhre stapelt, um den Gegner heraus zu drängen.

'Fang' hat mit dem Ursprungs-Konzept nur wenig gemein, denn hier dockt Ihr mit einem frei beweglichen Bauklotz Spielsteine an und erstellt möglichst große Rechtecks-Gebilde. Für Gehirnakrobaten gedacht sind die Modi 'Puzzle' und 'Touch': Bei Ersterem stehen Euch nur wenige Teile zur Verfügung, um vorgegebene Konstrukte abzubauen, beim anderen benutzt Ihr den Stylus, um einen großen Haufen an Riesensteinen zu verschieben und Reihen daraus zu bilden.

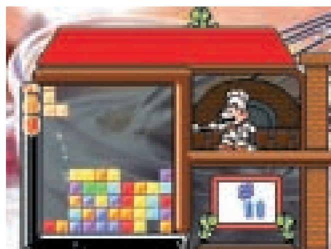
Einige "Tetris DS"-Spielvarianten gibt's auch in geselliger Ausführung: Im lokalen Netzwerk reicht ein Modul, um bis zu zehn Klötzchenfreunde zu versorgen, per WiFi-Anbindung stapeln immerhin noch vier Teilnehmer global um die Wette. *us*



DS Beim 'Druck'-Duell werden Spielsteine von oben und unten angebaut.



DS Bis auf die Steine hat die 'Fang'-Variante wenig mit dem Ur-"Tetris" zu tun.



DS Die 200 Puzzle-Aufgaben bringen die Gehirnzellen zum Rauchen.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Nintendo, Japan
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Ende April



Alternativen

PSP	**Lumines** (83 von 100 in Ausgabe 1)
DS	**Tetris Worlds** (nicht getestet)

Tetris DS

Pro
- unschlagbar gutes Spielkonzept
- originelle Spielvarianten
- feine Mehrspieler-Möglichkeiten
- putzige Nintendo-Präsentation...

Contra
- ...die aber Geschmackssache ist
- nicht alle Modi für mehrere Spieler

Multiplayer 10 von 10 – 1 bis 4 – WiFi und Internet, ein Modul für alle

Grafik 4 von 10

Sound 7 von 10



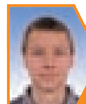
SPIELSPASS

Feine Neuauflage des fesselnden Kultknoblers, die mit innovativen Spielmodi und Mehrspieler-Optionen protzt.



Ulrich Steppberger
9 von 10
„20 Jahre Stapelei und immer noch toll"

"Tetris" ist ein unverwüstliches Konzept, auch wenn einige Umsetzungen der letzten Jahre etwas uninspiriert ausfielen. Dieses Problem hat das brandneue "Tetris DS" nicht: Denn zum einen wurde der klassische Simpelcharme wunderbar eingefangen, zum anderen sorgen die teils ungewöhnlichen Spielmodi für genügend Abwechslung - die Möglichkeit für launige Duelle mit Freunden ist das Tüpfelchen auf dem I. Auch die Präsentation hat ihren Charme, ist mir aber etwas zu aufdringlich: Am Reiz des immer noch feinen "Tetris"-Erlebnis rüttelt das aber nicht.



Martin Gaksch
9 von 10
„Gelungenes Update mit neuen Spielmodi"

Einmal begeistert, immer begeistert: "Tetris" ist seit dem Game-Boy-Erstling nicht gealtert. Das Klötzchen-Konzept bleibt die unterhaltsamste Geschicklichkeitsknobelei - "Lumines", "Columns" oder "Meteos" kommen da nicht ran. Die DS-Inkarnation gefällt mir ausgesprochen gut; den pfiffigen Spielvarianten und der süßen Präsentation mit Nintendo-Protagonisten sei Dank. Solospieler sind auf Monate gefesselt - und wer online unterwegs ist, wird das Modul noch in Jahren herauskramen. Dieser Spielspaß ist zeitlos und immun gegen jedes Mode-Genre oder Hardware-Upgrade.

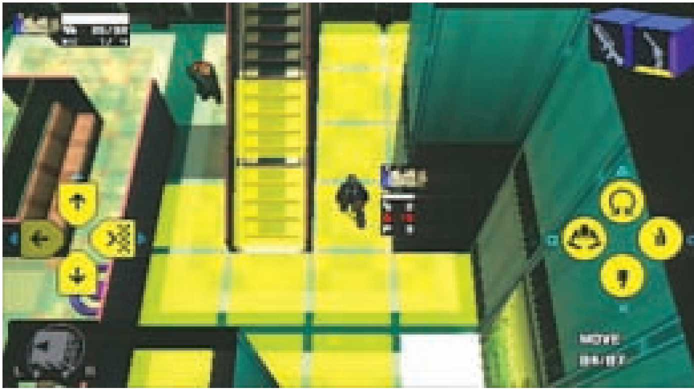
DS-Faktor

Je nach Spielvariante hat der zweite Bildschirm nur kosmetische Funktion, zeigt die Aktionen der verlinkten Konkurrenten oder lässt Euch herabfallende Teile frühzeitig erkennen. Letzteres hilft vor allem beim einzigen via Stylus gesteuerten Modus: Die 'Touch'-Spielart hat ihren eigenen Charme und lässt sich dank großer Teile gut kontrollieren, allerdings fällt das Aktivieren der Steindrehungen durch die etwas obskure Touchscreen-Abfrage leicht zickig aus.

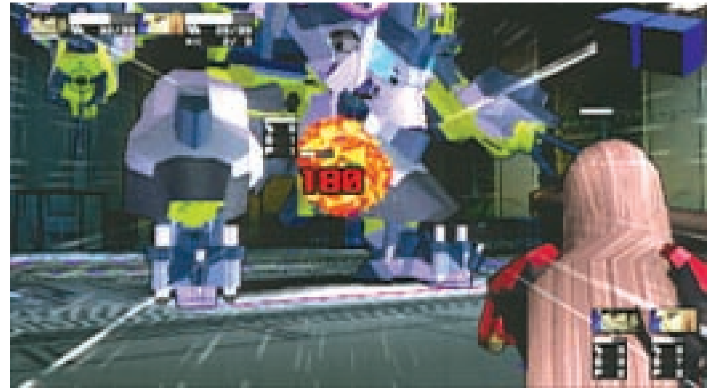
Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon







PSP Kämpfen oder schleichen? Snake kann zwischen verschiedenen Taktiken wählen, um an den Computer zu gelangen. Beobachtet die Wachen, um ihre Schwäche zu finden.



PSP Snakes Freundin Venus ist härter als ihr Name vermuten lässt: Bei zahlreichen Missionen muss sie Snake nicht nur beistehen, sondern auch von ihm ablenken.

Metal Gear Acid 2

Denken >> Runden-Strategie

Snakes erste Kartenmission haben wir letzten Herbst erfolgreich abgeschlossen (siehe Ausgabe 1), aber die Schurken lassen nicht locker. Diesmal hat sich ein verrückter Wissenschaftler im Komplex der Firma Saint Logic verschanzt und bastelt an einem Kampfroboter mit nuklearen Waffen. Dieses Metal Gear soll zum Einsatz kommen, falls die USA nicht in drei Stunden bestimmte Personen ausliefert.

Zum Glück ist Snake in der Nähe, um sich des Querulanten anzunehmen. Wie im Vorgänger stürmt Ihr die einzelnen Hallen und Höfe des Komplexes rundenweise, alle Aktionen basieren auf Karten – jedes Exemplar lässt sich wahlweise zum Vorrücken nutzen oder ausspielen. Dann greift Ihr mit Sturmgewehr, Stinger und Granaten an, legt Fallen und nutzt Spezialmanöver. So könnt Ihr etwa die Gegner verwirren und Kameras für kurze Zeit deaktivieren. Natürlich müsst Ihr diese Ausrüstung erst mal finden: Die Prämie für jeden Einsatz investiert Ihr im Karten-Shop, zudem entdeckt Ihr geheime Exemplare während der Missionen. Insgesamt 500 Karten stehen parat; Besitzer des Vorgängers dürfen ihre Decks übernehmen.

Neben der neuen Cel-Shading-Optik hat Konami vor allem das Kampfsystem verbessert. Damit sich Snake oder seine neue Freundin Venus drehen, an die Wand lehnen oder auf den Boden legen, braucht Ihr jetzt keine eigene Karte mehr ausspielen. Schwächere Karten lassen sich zudem mit dem Upgrade-System verbessern. Im Nahkampf beherrschen die Helden den 'Close Quarters Combat' (CQC) und können so Wächter mit einer Combo niederstrecken, die sie für einige Runden betäubt oder gar endgültig ins Reich der Träume schickt. Die Missionen spickt Konami mit mehr Aufgaben: Es gilt nicht nur Feinde auszuschalten, Ihr müsst auch Datenträger sicherstellen, Schalter drücken und Verbündete schützen.

Ein origineller Einfall ist der 3D-Modus, der sowohl in Handlungsszenen als auch bei Spielgrafik zum Einsatz kommt: Die beiliegende 3D-Brille ist aber etwas klapprig und daher mehr für Missionen zuhause geeignet. *oe*

Als Grundlage für diesen Test diente die US-Fassung; die deutsche Version ist voraussichtlich inhaltsgleich mit übersetzten Texten.





PSP Der Einsatz zahlreicher Sonderkarten wird mit Filmszenen gefeiert.

Oliver Ehrle

8 von 10

„Mehr Freiheit für Snake"

Der Vorgänger war ein klarer Fall für Experten, denn nur eine falsche Stellung konnte Euch den kompletten Einsatz vermiesen. Nun macht das neue Kampfsystem vieles leichter: Ihr könnt flotter auf feindliche Sturmmanöver reagieren und steht niemals mit leeren Händen vor dem Feind – die betäubende CQC-Combo sorgt für die entscheidende Pause, in der Ihr neue Karten zieht. Auch die Missionen spielen sich abwechslungsreicher, zumal Schleichen nicht mehr nur dem Überraschungsmoment dient – Ihr könnt oftmals hinter dem Rücken der Wachen Eure Aufgaben erledigen. Zudem sorgt der Arena-Modus für Spannung: Ihr spielt nicht nur ältere Missionen, sondern bekämpft auch berühmte Bösewichte wie Ocelot und Boss.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Zirka-Preis	50 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	Juni



Alternativen

DS **Advance Wars Dual Strike** (90 von 100 in Ausgabe 1)

GBA **Fire Emblem 2** (86 von 100 in Ausgabe 1)

Metal Gear Acid 2

Pro
- komplexes Strategie-System
- verbessertes Handling
- vielfältigere Missionen
- hoher Wiederspielwert
- origineller 3D-Modus

Contra
- mitunter sehr lange Missionen

Multiplayer: 5 von 10 — 1 bis 2, WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik: 8 von 10

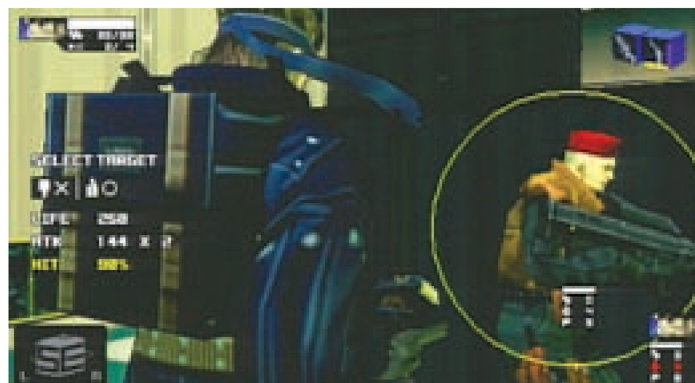
Sound: 7 von 10

82 von 100 SPIELSPASS

Komfortabler und vielseitiger: Diesmal können sich auch Einsteiger an Snakes Strategie-Ableger wagen.



PSP Dank Karten-Shop und Deck-Editor optimiert Ihr Eure Manöver.



PSP Wohin wird gefeuert? Mit dem neuen Zielkreis könnt Ihr Snake über die Schulter blicken und seinen Schusswinkel variieren; so trefft Ihr auch mehrere Gegner.

Teil 4

DIE 100 BESTEN GBA-SPIELE

Die schnellsten, sportlichsten und actionreichsten Spiele

Mit den 25 besten Renn-, Sport- und Actionspielen findet unsere Top 100 für den GBA ein fetziges Finale. Auf den folgenden Seiten geben wir kräftig Gas, treiben Sport und ballern uns die Finger wund.

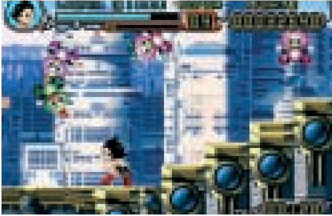
Während unser Best-of-GBA-Feature bislang immer nur jeweils einem Genre gewidmet war, versammeln sich zum Abschluss der Serie mit Renn-, Sport- und Actionspielen gleich drei Disziplinen. Der Grund für die Unterrepräsentierung des Trios im GBA-Portfolio und der Bestenliste: Display-Größe und Leistungsfähigkeit des Nintendo-Handhelds sind begrenzt und eignen sich eher für Spielprinzipien, bei denen die Grafik eine untergeordnete Rolle spielt bzw. nicht rasant und effektreich inszeniert sein muss. Dennoch gibt es genug hochwertige und empfehlenswerte Vertreter dieser drei Genres, häufig handelt es sich dabei um gekonnte Umsetzungen bekannter Heimkonsolen-Marken und -Serien. Ob berühmte Trendsportler und Faustkämpfer, legendäre Ego-Schützen und Nintendo-Helden oder hochgelobte Rallye-Champions – sie alle lassen auf Nintendos populärer Mobilkonsole zwar ein paar Polygone und Texturen, müssen aber nicht automatisch an spielerischem Gehalt verlieren. Viel Spaß mit den folgenden Perlen rasanter GBA-Unterhaltung. *sf*



Die GBA Top 100

Mobile Gamer	Genre
Ausgabe 1	Abenteuer
Ausgabe 2	Reaktion
Ausgabe 3	Denken
Ausgabe 4	Action, Sport, Rennspiele

Astro Boy: Omega Factor
Action >> Jump'n'Shoot



Die Roboter-Umzingelung wurde durch eine Salve aus der Po-MG aufgelöst.

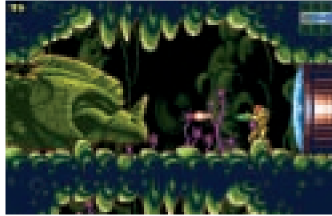
Das atemloseste Ballerspiel auf dem GBA stammt von den japanischen Kultentwicklern Treasure. Vor farbenfrohen Kulissen werfen die Shoot'em-Up-Spezialisten dem niedlichen Astro Boy Wellen vielgestalter Roboter und zwei Dutzend Obermotze entgegen, die er mit Kick, Punch, Laserdaumen und Po-MG aus dem Weg räumt. Das Aufleveln des Charakters sowie eine ausgefeilte Anime-Story sorgen für Abwechslung und mehrmalige Durchspiel-Motivation. Insgesamt ist das bombastisch inszenierte "Astro Boy" aber etwas kurz geraten.



Präsentation 5 von 5
Dauerspaß 3 von 5
Umfang 3 von 5

Hersteller: Sega/THQ **Jahr:** 2005
Entwickler: Treasure

Metroid: Zero Mission
Action >> Jump'n'Shoot



Hintergründe, Spielfigur und Feinde machen mehr her als beim Vorgänger.

Das zweite GBA-"Metroid" erzählt Samus' ersten, zeitlich vor der NES-Episode angesiedelten Ausflug zum Planeten Zebes. Kenner der Serie stoßen auf bekannte Gegner, Orte und Spielmechanik: Höhlensysteme werden erkundet, Fähigkeiten hinzugewonnen und Aliens aller Form und Größe beseitigt. "Zero Mission" sieht hübscher aus und klingt besser als "Fusion", ist aber auch etwas leichter und – wie der Vorgänger – viel zu schnell durchgespielt. Dafür gibt's als Belohnung das Ur-"Metroid" in einer sauber emulierten Fassung.

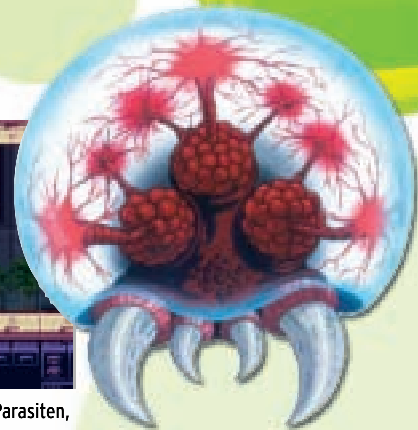


Präsentation 5 von 5
Dauerspaß 4 von 5
Umfang 4 von 5

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2004
Entwickler: Nintendo

Metroid Fusion
Action >> Jump'n'Shoot





Zerstörte Monster entlassen wabernde Parasiten, die flink eingesammelt werden müssen.

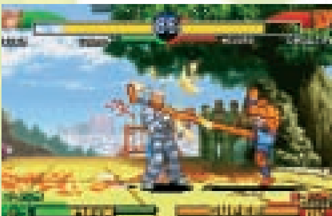
Alienjägerin Samus Aran ist die heimliche Heldin der Generation Nintendo: "Metroid" fesselte bereits auf NES und SNES mit verwinkelten 2D-Levels sowie einer knackigen Mischung aus Exploration, Action und Knobelei. Auch auf dem Game Boy Advance kämpft Samus gegen parasitäre Metroiden, die von einer weitläufigen Raumstation Besitz ergriffen haben. Stück für Stück erwirbt sie neue Waffen und Fähigkeiten, die immer weitere Bereiche der Umgebung erkunden lassen. Atmosphärisch, abwechslungsreich und unverzichtbar für jeden Freund intelligenter Action.



Präsentation 4 von 5
Dauerspaß 4 von 5
Umfang 3 von 5

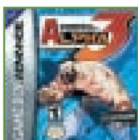
Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2002
Entwickler: Nintendo

Street Fighter Alpha 3
Action >> Beat'em-Up



Farbenfrohe Kulissen und flüssige Animationen zeichnen die Prügelei aus.

Capcom-Anhänger haben auf dem GBA die Qual der Wahl: Entweder sie holen sich das vorzügliche, SNES-nahe "Super Street Fighter 2 Turbo" oder die nicht minder gelungene Arcade-Umsetzung "Street Fighter Alpha 3". Letztere bietet allerdings mit über 30 Figuren eine ungeschlagen große Prüglerriege, die sich herrlich animiert auf dem kleinen Display vermöbelt. Das Kampfsystem ist tief und taktisch, die Sprachausgabe exzellent, die Kulissen sind sehenswert. Dafür bedarf die Steuerung wegen Button-Armut einiger Gewöhnung.



Präsentation 4 von 5
Dauerspaß 4 von 5
Umfang 3 von 5

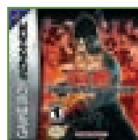
Hersteller: Capcom **Jahr:** 2003
Entwickler: Crawfish Interactie

Tekken Advance
Action >> Beat'em-Up



"Tekken"-Fans freuen sich über ihre Lieblingskämpfer samt Sound-Samples.

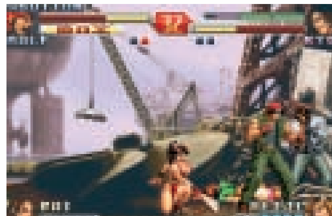
Namcos Beat'em-Up-Beitrag kann zwar beim Umfang nicht mit den Kollegen mithalten, bietet aber dennoch spannende Prügelkost. In der Handheld-Umsetzung des dritten "Tekken"-Teils verkloppen sich zehn beliebte Charaktere wie Paul oder Yoshimitsu, wobei die Steuerung auf drei Knöpfe zurechtgestutzt wurde. Schon bald entbrennen kurzweilige Gefechte, Pseudo-3D-Grafik und originale Soundeffekte verströmen "Tekken"-Flair. Neben dem Arcade-Modus vertreiben auch Survival, Team- und Tag-Battles die Zeit.



Präsentation 3 von 5
Dauerspaß 3 von 5
Umfang 2 von 5

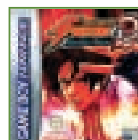
Hersteller: Namco **Jahr:** 2002
Entwickler: Namco

King of Fighters EX 2
Action >> Beat'em-Up



Mai dient hier als 'Striker' und wurde zur Unterstützung in den Ring gerufen.

Auch SNK-Fans kommen auf dem Nintendo-Handheld zu ihrem Recht: Über 20 bekannte Kämpfer der 2D-Veteranen finden sich auf dem Gerät zu einer perfekt spielbaren Prügelei ein. Die Handhabung ist eingängig wie in der Spielhalle, die Figuren sind groß und ansprechend animiert, nur den Hintergründen fehlt ein wenig Leben. Wie beim Vorgänger wird eine Dreiergruppe zusammengestellt, deren Mitglieder der Reihe nach in den Kampf ziehen. Gewieft ist das verbesserte Striker-System: Auf Knopfdruck kommt der nachrangige Kollege zu Hilfe.



Präsentation 3 von 5
Dauerspaß 3 von 5
Umfang 3 von 5

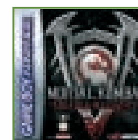
Hersteller: Acclaim **Jahr:** 2003
Entwickler: Marvelous

Mortal Kombat: Deadly Alliance
Action >> Beat'em-Up



Die zwölf Charaktere besitzen je zwei Kampfstile, zwischen denen Ihr wechselt.

Mit "Deadly Alliance" gelang der umstrittenen 90er-Jahre-Prügelserie "Mortal Kombat" nicht nur auf Heimkonsolen ein Comeback. Die GBA-Variante ist ein knallhartes Beat'em-Up mit toller 3D-Optik und Wiederspielwert. Zwölf Charaktere mit je zwei unterschiedlichen Kampfstilen betreten in Turnier oder Survival-Modus die Arena und verdienen dort für ihr Überleben Münzen. Die dienen zum Freischalten einer Menge Boni oder werden auf Link-Matches gewettet. Dank eingängiger Handhabung der perfekte Titel für Prügel-Einsteiger.



Präsentation 5 von 5
Dauerspaß 3 von 5
Umfang 3 von 5

Hersteller: Midway **Jahr:** 2003
Entwickler: Midway



Duke Nukem Advance

Action >> Ego-Shooter



"Who wants some?" – Duke kommentiert die Alienjagd mit seinen Sprüchen.

Mit dem blonden Macho Duke Nukem ist auch auf dem kleinen Display nicht zu spaßen: Immer einen rotzigen Spruch auf den Lippen, jagt er unnachgiebig Aliens und bedient sich dabei Schrotflinte, Raketenwerfer, Schrumpfkanone und fünf weiterer Waffen. 19 3D-Levels in Nevada, Ägypten oder Australien muss er von Invasoren säubern, nebenher betreibt er Schlüssel- und Schaltersuche. Die Ego-Action wird technisch einwandfrei präsentiert und versprüht rauen Duke-Charme, ist aber mit rund sechs Stunden Solo-Spielzeit etwas kurz.

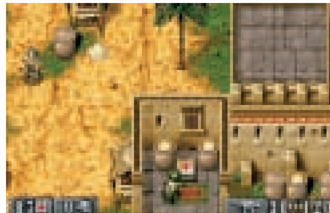


Präsentation 2 von 5
Dauerspaß 3 von 5
Umfang 2 von 5

Hersteller: Take 2 **Jahr:** 2002
Entwickler: Torus Games

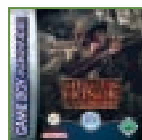
Medal of Honor: Infiltrator

Action >> Shoot'em-Up



In Gebäuden findet der Comicsoldat Schutz und manchmal auch ein Item.

Während das Handheld-Debüt der populären Weltkriegsreihe als unterirdischer Ego-Shooter in die Schrott-Ten des GBA einging, weckt Teil 2 wohlige Erinnerungen an "Commando" & Co. Wie in Capcoms Arcade-Klassiker werden aus der Vogelperspektive Gegner mit Gewehr und Granaten vernichtet, für moderne Vielfalt sorgen begehbare Gebäude, Schleichtaktiken und zu kapernde Geschütze sowie Zwischenlevel mit Fadenkreuz-Action. Toll auch die Präsentation mit witziger Comic-Optik, Wochenschau-Filmchen und Sprachsamples.



Präsentation 4 von 5
Dauerspaß 4 von 5
Umfang 3 von 5

Hersteller: Electronic Arts **Jahr:** 2003
Entwickler: Netherock

Gunstar Future Heroes

Action >> Shoot'em-Up



Mit drei verschiedenen Waffen werden Bildschirm füllende Feuerwerke gezündet.

Zwölf Jahre mussten Actionfans auf eine Fortsetzung des Mega-Drive-Kultshooters "Gunstar Heroes" warten. Nicht umsonst: Der Nachfolger entfesselt ein Grafikfeuerwerk ungekannten Ausmaßes – detailreiche Hintergründe, vielfältige Gegnerhorden, pausenlose Explosionen, gewitzte Zoom- und Rotationseffekte sowie riesige Bosse addieren sich zum fesselndsten 2D-Shooter für den GBA. Leider ist der Spaß trotz zwei Charakteren, witzigen Minispielen und sporadischen Vertikalballereien mit sechs Levels etwas kurz geraten.



Präsentation 5 von 5
Dauerspaß 3 von 5
Umfang 2 von 5

Hersteller: THQ **Jahr:** 2005
Entwickler: Treasure

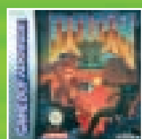
Doom 2

Action >> Ego-Shooter



Trotz blutiger Action blieb die GBA-Version des Ego-Klassikers von einer Indizierung verschont.

Mit den 32 Originallevels, neun berüchtigten Waffen (darunter auch Kettensäge und BFG), 15 Monstertypen und sogar den bekannten Soundeffekten ist die GBA-Version von id Softs Ego-Veteran verteufelt nahe am indizierten Original. Wie bei "Duke Nukem" kitzeln die Entwickler Torus eine flotte, ansehnliche 3D-Grafik aus dem Handheld und bescheren dem Mobilspieler grobe, kurzweilige Ego-Action. Schade: Für spannende Deathmatches im Vierer-Link werden wie beim scharfzüngigen Kollegen vier Module benötigt.



Präsentation 3 von 5
Dauerspaß 3 von 5
Umfang 3 von 5

Hersteller: Activision **Jahr:** 2003
Entwickler: Torus Games

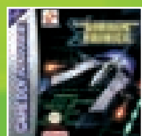
Gradius Advance

Action >> Shoot'em-Up



Rote Power-Ups sorgen wie gewohnt für Speed-Up, Missile oder Laser.

Die Handheld-Inkarnation der über 20 Jahre alten 2D-Shooter-Reihe bietet traditionellen horizontalen Weltraumkampf. Acht grafisch abwechslungsreiche Levels lang wird unter Zerstörung ungezählter Schiffe und Geschütze das All durchpflügt, bis zum Schluss jeweils ein imposanter Boss auf seine Vernichtung wartet. Konamis klassisches Power-Up-System und ein tolles Leveldesign erwarten neben flinken Fingern auch ein bisschen Hirnschmalz. Optisch ist die Ballerei in die Jahre gekommen, spielerisch wird sie wohl immer jung bleiben.



Präsentation 3 von 5
Dauerspaß 3 von 5
Umfang 2 von 5

Hersteller: Konami **Jahr:** 2001
Entwickler: Mobile 21

Konami Arcade Classics

Action >> Shoot'em-Up



Mit dem legendären Konami-Cheat wird eine neues "Scramble" freigeschaltet.

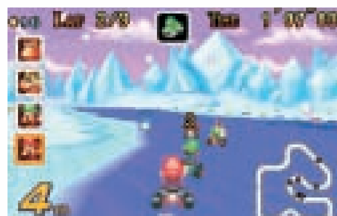
Im Gegensatz zu manch anderer Retro-Kollektion hat das halbe Dutzend Konami-Klassiker auf diesem GBA-Modul mehr als nostalgischen Wert: Die Arcade-Ballereien "Time Pilot", "Gyruss" und "Scramble" liefern auch heute noch schweißtreibende Kurzweil, das Jump'n'Shoot "Green Beret", die Prügelei "Yie Ar Kung Fu" sowie die Amphibien-Odyssee "Frogger" sind spaßige Spielesnacks. Die technische Umsetzung der Automaten auf den kleinen Bildschirm ist vorbildlich, via Cheat lassen sich leicht modernisierte Varianten spielen.



Präsentation 2 von 5
Dauerspaß 3 von 5
Umfang 2 von 5

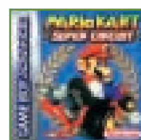
Hersteller: Konami **Jahr:** 2002
Entwickler: Konami

Mario Kart Super Circuit
Rennspiel >> Fun-Racer



Im Gegensatz zum SNES-Original ist die Übersichtskarte nur klein rechts zu sehen.

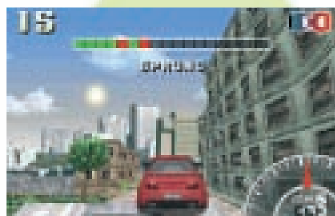
Anders als die optisch und spielerisch modernisierte DS-Variante von Nintendos populärem Fun-Racer orientiert sich das GBA-"Mario Kart" am SNES-Erstling. Als einer von acht unterschiedlich fähigen Charakteren wird über je 20 neue und Originalkurse geheizt, Extras wie Bananenschale oder Koopa-Panzer sorgen für hinterhältigen Fahrspaß, aufzusammelnde Goldmünzen für dezenten Temposchub. Wer sich an der Meisterschaft in drei Hubraumklassen noch nicht satt gespielt hat, darf via Link gegen drei menschliche Mitstreiter antreten.



Präsentation 3 von 5
Dauerspaß 5 von 5
Umfang 5 von 5

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2001
Entwickler: Nintendo

Stuntman
Rennspiel >> Arcade



"Stuntman" gibt es mit "V-Rally 3" in einem preisgünstigen Doppelpack.

Während das PS2-"Stuntman" mit mauer Grafik und unnötiger Härte nervt, macht die Handheld-Umsetzung optisch ansehnlich Laune. Der vierrädrige Geschicklichkeitstest ist zwar herausfordernd, mit Übung und Konzentration aber immer schaffbar. Bei der zeitlich eng begrenzten Raserei muss reaktionsschnell auf die Kommandos des Regisseurs (wie 'überhole links' oder 'rase in die Tonnen') reagiert werden. Die "V-Rally 3"-Entwickler haben für eine tolle Optik und mit sechs Filmen sowie einem Arena-Modus für Abwechslung gesorgt.



Präsentation 5 von 5
Dauerspaß 3 von 5
Umfang 3 von 5

Hersteller: Atari **Jahr:** 2003
Entwickler: Atari

F-Zero GP Legend
Rennspiel >> Arcade



Wie gewohnt sieht's bei "F-Zero" mit der Randbebauung etwas mau aus.

Nintendos klassischer Zukunftsraser macht gleich zweimal Boxenstopp auf dem GBA: Während aber "Maximum Velocity" nicht viel mehr bietet als das SNES-Original, lockt das jüngere "GP Legend" mit reichlich Umfang und Gegnern. Auf rund 20 spärlich inszenierten Kursen wird mit futuristischen Hovercrafts gegen 29 Gegner angetreten, zudem warten ein Challenge-Modus und eine Story mit reichlich Anime-Charakteren und -Dialogen. Der Titel ist optisch etwas altbacken, macht aber mit seiner rasend schnellen Asphaltaction Laune.

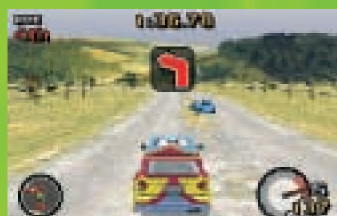


Grafik 3 von 5
Dauerspaß 4 von 5
Umfang 4 von 5

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2004
Entwickler: Nintendo

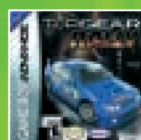


Top Gear Rally
Rennspiel >> Simulation



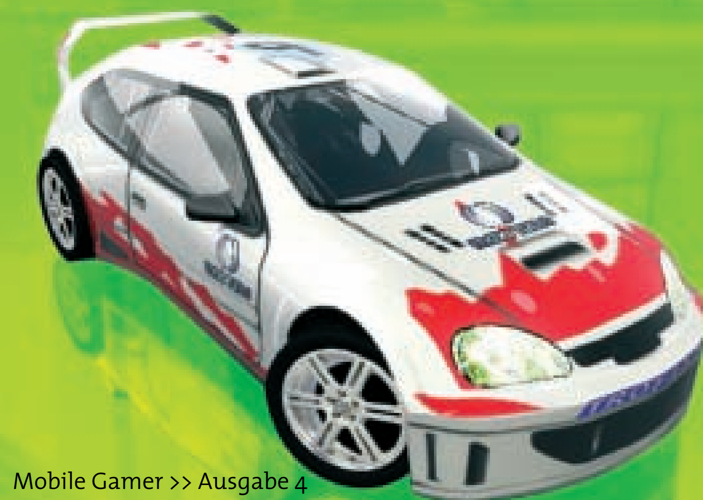
Sieben früher gestartete Konkurrenten müssen vor der Ziellinie überholt werden.

Im GBA-Rennspielzirkus regiert das Mittelmaß, aus dem erstaunlicherweise nur eine Hand voll Offroad-Titel hervorsticht. Zum Glück können sich mit Kemcos "Top Gear Rally" auch Rallye-Hasser anfreunden - auf 30 Strecken in zehn Landschaften wird die Meisterschaft nämlich nicht nur gegen die Uhr, sondern auch gegen sieben mitfahrende CPU-Konkurrenten ausgetragen. Steuerung und Tuning-Optionen fallen ebenfalls eingängig genug aus, um Arcade-Piloten glücklich zu machen. Sim-Profis greifen besser zu "Colin".

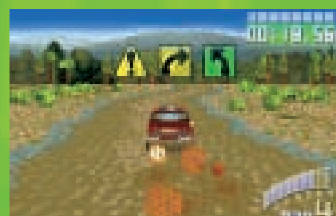


Präsentation 4 von 5
Dauerspaß 3 von 5
Umfang 3 von 5

Hersteller: Kemco/Nintendo **Jahr:** 2003
Entwickler: Tantalus

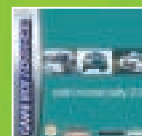


Colin McRae Rally 2.0
Rennspiel >> Simulation



Der quasselnde Beifahrer und bunte Pfeile weisen auf kommende Gefahren hin.

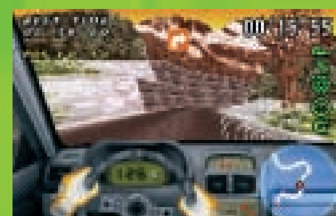
Für die limitierte Hardware kommt das kleine "Colin" erstaunlich nahe an die Heimkonsolen-Vettern: Die Meisterschaft führt über 40 Strecken in sechs Ländern, die anspruchsvolle Fahrphysik der Rallye-Wägen verlangt nach feinfühligem Lenkverhalten und sogar ein Beifahrer ist mit von der Partie, der in verständlicher Sprachausgabe Streckentipps gibt. Zudem wird in einem Arcade-Modus gegen drei CPU- oder (mit nur einem Modul) menschliche Konkurrenten Gas gegeben. Einzig die Grafik hätte schmucker ausfallen dürfen.



Präsentation 3 von 5
Dauerspaß 4 von 5
Umfang 4 von 5

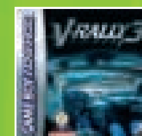
Hersteller: Ubisoft **Jahr:** 2002
Entwickler: Spellbound

V-Rally 3
Rennspiel >> Simulation



Die grandiose Grafiktechnik erlaubt sogar eine spektakuläre Innenansicht.

Im Gegensatz zu "Colin" richtet sich die GBA-Variante der Offroad-Flitzerei "V-Rally" eher an Gelegenheitsspieler. Die 3D-Optik ist effektreicher und hübscher, die Fahrphysik der lizenzierten Karossen nachsichtiger, der Schwierigkeitsgrad des umfangreichen Karrieremodus niedriger. Sieben Länder werden für je sechs Etappen bereist, zwischendurch darf an Fahrzeugeinstellungen geschraubt und repariert werden. Als Bonus gibt's Crossrennen gegen drei CPU-Fahrer, das Linkduell ist leider auf nur einen menschlichen Gegner beschränkt.



Präsentation 5 von 5
Dauerspaß 3 von 5
Umfang 4 von 5

Hersteller: Atari **Jahr:** 2002
Entwickler: Atari

Mario Golf Advance Tour

Sport >> Golf



Am Abschlag genießt Ihr dialogfreie Ruhe und die herrliche Landschaft.

Mario leiht dem besten GBA-Golftitel zwar seinen Namen und tritt als Gegner oder Einzelrunden-Charakter auf, überlässt die Hauptrolle aber einer von zwei jugendlichen Anime-Figuren. Diese werden in einem RPG-artigen Story-Modus mit viel Palaver und Erfahrungspunktgewinn über sechs abwechslungsreiche Kurse getrieben, bis sie zum Champion des weitläufigen Golfclubs aufgestiegen sind. Die knuddelige Golferei motiviert mit anspruchsvoller Steuerung und hübscher Optik, strapaziert aber Sportpuristen mit etwas viel Text.



Präsentation 4 von 5
Sound 4 von 5
Umfang 4 von 5

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2004
Entwickler: Camelot

Tony Hawk's Underground

Sport >> Trendsport



Im Arcade-Modus dürfen freigeschaltete Areale frei Schnauze erkundet werden.

Auf keiner Konsole zeigt Skateboard-Legende Tony Hawk häufiger seine Tricks: In bislang sechs Teilen werden innerhalb hübscher Iso-Kulissen Grinds und Grabs, Flips und Lips zu Combos arrangiert, haarsträubende Stunts erlernt und unterschiedliche (Sammel-) Aufgaben erledigt. "Underground" ist der vierte, gelungenste Teil: Ein pfiffiger Story-Modus fesselt mit der Entwicklung eines Profiskaters, Tricks und Areale werden peu à peu freigeschaltet. Die zwei Nachfolger kann man wegen Verschlimmbesserung von Features getrost ignorieren.



Präsentation 3 von 5
Dauerspaß 4 von 5
Umfang 4 von 5

Hersteller: Activision **Jahr:** 2004
Entwickler: Vicarious Visions

FIFA Soccer 2005

Sport >> Fußball



Standardsituation: Beim Eckstoß wird in eine spezielle Ansicht geschaltet.

Auf Heimkonsolen mag Konamis "International Soccer"-Serie regelmäßig den Pokal holen - das GBA-Grün dominiert immer noch die "FIFA"-Reihe von Electronic Arts. Während die aktuelle 2006er-Version an zähem Spielfluss leidet, bietet der Vorgänger die richtige Mischung aus flinker Rasen-Action und raffinierter Steuerung. Der Umfang ist mit hunderten lizenzierten Teams und einem üppigen Karrieremodus erfreulich groß, die flüssige Grafik für GBA-Verhältnisse ordentlich. Allein der Schwierigkeitsgrad könnte ein bisschen höher sein.

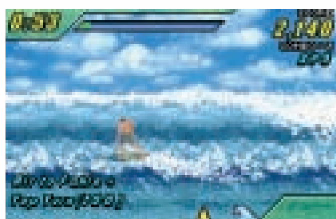


Präsentation 3 von 5
Dauerspaß 3 von 5
Umfang 4 von 5

Hersteller: Electronic Arts **Jahr:** 2004
Entwickler: Electronic Arts

Kelly Slater's Pro Surfer

Sport >> Trendsport



Pro Strand gibt's nur eine Welle, die aber rauscht effektreich übers LC-Display.

Dank Activisions konsequenter Multiplattform-Politik dürfen auch GBA-Spieler die Rolle von Profisurfer Kelly Slater und acht seiner Kollegen übernehmen. In Meisterschafts- und Challenge-Modi werden an 13 Spots mächtige Wellen geritten und halsbrecherische Tricks gezeigt. Die tolle Meeresoptik aus Polygon-Surfern, stimmungsvollen 2D-Hintergründen und wuchtigen Welleneffekten sowie die vielen freispielbaren Boards und Beaches sorgen für feuchtfröhliche Stunden zum günstigen Preis: Aktuell gibt's die Surf-Sim im '2 in 1'-Pak mit "Tony Hawk's".

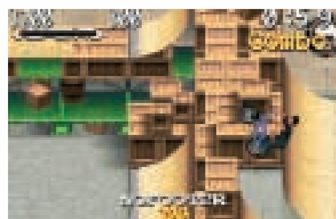


Präsentation 3 von 5
Dauerspaß 2 von 5
Umfang 3 von 5

Hersteller: Activision **Jahr:** 2002
Entwickler: Hot Gen Studios

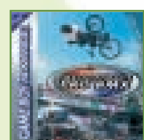
Mat Hoffman's Pro BMX 2

Sport >> Trendsport



In den Sattel wagen sich nur Profis, die mit feiner Optik verwöhnt werden.

Mat Hoffmans BMX-Radelei gestaltet sich wegen einer komplexen Handhabung anspruchsvoller als die mobilen Auftritte der Trendsport-Kollegen. Bei einem 'Road Trip' werden von Boston bis Hawaii acht weitläufige Szenerien bereist, in denen jeweils neun Aufgaben (Erreichen eines Highscores, Ausführen bestimmter Tricks an bestimmten Stellen) warten. Rockiger Sound, detaillierte Iso-Landschaften und geschmeidige Animationen verwöhnen Ohr und Auge, die variantenreiche Steuerung fordert Geschick und Übung.



Präsentation 4 von 5
Dauerspaß 3 von 5
Umfang 3 von 5

Hersteller: Activision **Jahr:** 2002
Entwickler: Hot Gen Studios

Mario Power Tennis

Sport >> Tennis



Vier Spieler dürfen leider nur mit vier Modulen auf den verlinkten Platz.

Noch ein Sportspiel von den RPG-Experten Camelot: Wie das Golf-Pendant wartet Marios GBA-Tennis mit einem facettenreichen, manchmal ermüdenden Story-Modus auf, in dem durch fleißige Turnierteilnahme und witzige Minispiele ein No-Name-Charakter zum Tennisstar entwickelt wird. Auf Mario, Bowser & Co. trifft man häufiger in rasanten Einzelmatches, die auch im Vierspielerlink (leider nur mit ebenso vielen Modulen) ausgetragen werden dürfen. Wer sich mit knallbunter Optik und übertriebenen Spezialschlägen anfreunden kann, hat viel Spaß auf dem GBA-Court.



Präsentation 4 von 5
Dauerspaß 4 von 5
Umfang 4 von 5

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2005
Entwickler: Camelot

Fragen und Antworten!

Service >>



AB SEITE 66

PSP goes Hollywood: Kostenlose PC-Programme machen die PSP zum perfekten Filmpartner – werdet Euer eigener Kino-Regisseur!



Welcome to Animal Crossing

AB SEITE 78

PLAYER'S GUIDE

Animal Crossing: Wild World
Unsere Tipps helfen beim Geld verdienen, auf der Suche nach goldenen Werkzeugen und regen das Wirtschaftswachstum an.

AB SEITE 80

Socom: Fireteam Bravo
Training für den Online-Ernstfall: So meistert Ihr die Waffen, rüstet Euch sinnvoll aus und lernt Teamwork zu schätzen.

MULTIPLAYER-TIPPS

ZUBEHÖR

AB SEITE 72

Der Handheld-Kauf und seine Folgekosten: Welches pfiffige Zubehör den Spieler-Alltag verbessert, ob es seinen Preis wert ist und was es überhaupt gibt – wir sichten die Peripherie für Sony PSP, Nintendo DS und Game Boy Advance.



PSP als Fremdsprachen-Übersetzer: Das bringt der "Talkman".

Filme, Bilder, Musik: Günstiger Multimedia-Player für den DS im Test.



Alle Tipps in dieser Ausgabe >>

Breath of Fire 3	PSP	Seite 74
Bubble Bobble Revolution	DS	Seite 74
Crash Tag Team Racing	PSP	Seite 74
Exit	PSP	Seite 74
Final Fantasy 4 Advance	GBA	Seite 75
Mega Man Battle Network 5 DS	DS	Seite 76
Metroid Prime Hunters	PSP	Seite 76
Rengoku	PSP	Seite 76
Splinter Cell Essentials	PSP	Seite 75
Street Fighter Alpha 3 Max	PSP	Seite 75
Super Monkey Ball	DS	Seite 75
Syphon Filter: Dark Mirror	PSP	Seite 74
Trauma Center	DS	Seite 75
WWE Smackdown vs. Raw 2006	PSP	Seite 75

Leseführung >>

Mehr Spaß am Spiel

Auf den folgenden Seiten wollen wir Euch mit Rat und Tat zur Seite stehen. Braucht Ihr Cheats zu aktuellen Spielen oder gar die Komplettlösung eines komplexen Handheld-Abenteuers? Kein Problem. Interesse an nützlichem, pfiffigem Zubehör? Wir sagen, was es gibt, wieviel es kostet und ob es sein Geld wert ist. Oder wollt Ihr Euch zum Handheld-Experten mausern? Willkommen auf unseren Know-how-Seiten. Viele Fragen – wir antworten. Übrigens auch auf ganz normale Leserbriefe, die Ihr bitte an folgende Adresse richtet:

Cybermedia GmbH
Mobile Gamer
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Email: service@mobile-gamers.de

Know how >>



Um Filme auf der PSP anzusehen, seid Ihr nicht nur auf UMDs und Downloads angewiesen: Kostenlose Software für PCs bringt fast jede Videodatei ins PSP-Format, selbst Eure eigenen Aufnahmen von DVB-T, Digicam und DVD-Recorder. Natürlich braucht Ihr den nötigen Wechselspeicher, um Eure Filme auf der PSP abzuspielen: Wir empfehlen einen Memstick ab 512 MB Speicher, da passt locker ein 120-Minuten-Streifen drauf. Optimal ist natürlich der 1-GB-Stick. *oe*

Filmgenuss auf der PSP!



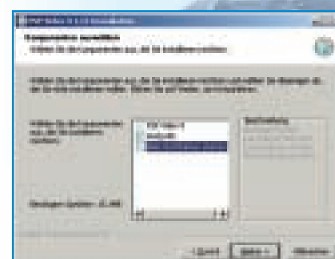
Füttert Eure PSP mit Filmen: Musikclips, Fun-Videos und komplette Hollywood-Streifen machen das Handheld zum ultimativen Alleinunterhalter.

1 Installiert die Software

Damit der Film-Konverter funktioniert, benötigt Ihr die Entwicklerumgebung „.NET Framework“. Ihr findet sie auf der Microsoft-Homepage unter den Top-Downloads. Anschließend installiert Ihr „PSP Video 9“. Dabei deaktiviert Ihr in der Komponentenauswahl den Haken bei der Option ‘Beim Hochfahren starten’. Dann besorgt Ihr Euch den Videoplayer „QuickTime 7“ von Apple, damit sich die fertigen PSP-Videos auch auf dem PC betrachten lassen – die kostenlose Version genügt, denn die Schnittfunktionen klappen mit den PSP-Filmen nicht.

Benötigte Software (kostenlos)

Software	Dateigröße	Adresse
.NET Framework Version 1.1	23,7 MB	www.microsoft.de
PSP Video 9	4,6 MB	www.pspvideo9.com
Quicktime 7	12,5 MB	www.apple.de



Entfernt den Haken ‘Beim Hochfahren starten’: Diese Option lässt sich auch später in den Einstellungen bearbeiten.

2 Erstellt das Profil

Alle Einstellungen klappen in „PSP Video 9“ über Profile. Nachdem Ihr ein Profil angelegt habt, könnt Ihr es für alle Videos mit identischem Bildformat nutzen – das Umwandeln eigener TV-Aufnahmen z.B. geht dann mit wenigen Klicks. „PSP Video 9“ besitzt vorgefertigte Profile, wir erstellen aber ein eigenes: Unter den Video-Einstellungen habt Ihr die Wahl zwischen den Kompressionsverfahren ‘SP’ (MPEG4) und ‘AVC’ (der exzellente ‘Advanced Video Codec’, der auch bei UMD-Filmen verwendet wird). Wählt also den Modus ‘AVC > CBR’. Rechts daneben legt Ihr die Bitrate fest, also den durchschnittlichen Speicherbedarf des Films: Wir empfehlen 430 bis 450 kbps (Kilobit pro Sekunde).

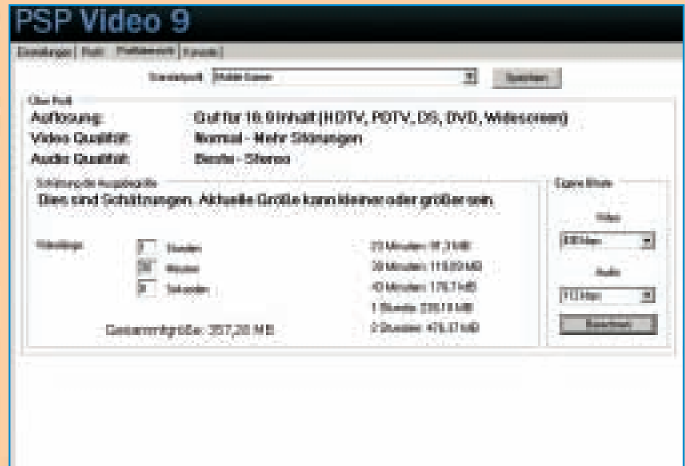
Anschließend kommt die Auflösung dran. Bei Videos im 4:3-Format entscheidet Ihr Euch für ‘320 x 240’ Pixel. Für Filme im Breitbildformat wählt Ihr dagegen ‘368 x 208’. Legt dazu später einfach ein zweites Profil an. Wenn Eure Filmvorlage ein anderes Format besitzt oder von 4:3 ans PSP-Bild angepasst werden soll, könnt Ihr das Original mit der Funktion ‘Crop Input Video’ beschneiden. Die übrigen Videoeinstellungen lasst Ihr unangetastet.

Für ordentlichen Sound wählt Ihr unter den Audio-Einstellungen die Bitrate ‘112 kbps’ sowie ‘Stereo’-Kanäle und die Sample-Rate von ‘48000 Hz’ – speichert nun das Profil mit ‘Übernehmen’. Unsere Einstellungen sind für Kinofilme optimiert; die Profil-Übersicht zeigt: Wir benötigen für einen 90-Minuten-Streifen im 16:9-Format rund 360 MB Speicherplatz.



Unter ‘Einstellungen’ und dann ‘Profil’ konfiguriert Ihr "PSP Video 9": Übernehmt unsere Vorgaben aus diesem Bild und experimentiert später mit eigenen Varianten.



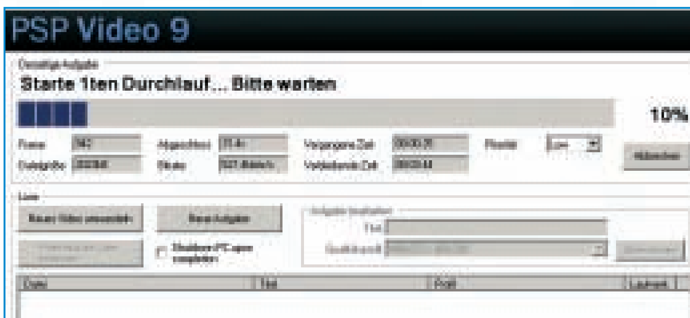


Mit der ‚Profilübersicht' könnt Ihr Profile analysieren: Gebt die Spieldauer Eures Films ein, dann wird der vermutliche Speicherbedarf errechnet.

Unser Fazit

Einsteiger nutzen die vorgefertigten Profile, Fortgeschrittene experimentieren mit den Einstellungen: Im Gegensatz zu den meisten Konkurrenten (siehe Tabelle unten) vereint „PSP Video 9" einfache Handhabung mit Profi-Funktionen, deren Einstellungen Ihr vorab analysiert – hier könnt Ihr gleich sehen, wenn der fertige Film nicht mehr auf Euren Memstick passt. Obendrein ist die Software vielsprachig und trotzdem gratis, einfach Klasse! Der eingebaute Memstick-Manager rundet das Multimedia-Werkzeug ab, er erkennt die angeschlossene PSP und kopiert Eure Filme automatisch ins korrekte Verzeichnis. Je nach Kompressionsverfahren müssen Eure Videos nämlich auf dem Memstick in verschiedenen Ordnern platziert werden: Unsere AVC-Filme kommen ins Verzeichnis '\MP_ROOT\101ANV01', alle MPEG4-Filme wandern zielstrebig nach '\MP_ROOT\100MNV01'.

3 Nutzt das Queue

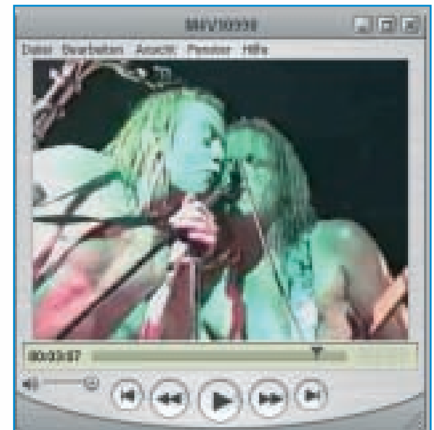


Das Umwandeln braucht jede Menge Rechenkraft und zwingt andere Programme in die Knie: Setzt die 'Priorität' auf 'Low', falls Ihr auf dem PC nebenbei arbeiten wollt.

Stimmen die Einstellungen, wird's einfach: Klickt auf 'Konvertieren', wählt eine 'Neue Aufgabe' und dann die gewünschte Videodatei. Unter 'Aufgabe bearbeiten' bestimmt Ihr den 'Titel', der später auf dem PSP-Screen erscheinen soll. Bei 'Qualitätsprofil' entscheidet Ihr für Euch selbst erstelltes Profil, dann startet Ihr den Wandel mit 'Neu'. Mit der Liste dürft Ihr gleich mehrere Filme vorprogrammieren: So könnt Ihr den Rechner über Nacht schuften lassen, wenn ihn niemand braucht. Falls Ihr nebenbei surfen oder Mails schreiben wollt, setzt Ihr die Priorität der Anwendung auf 'low'. Dann nutzt die Software nur Rechenzeit, die andere Anwendungen nicht benötigen. Solange Ihr auf Multimedia und Spiele verzichtet, wird die Rechenzeit pro Film dabei nur um wenige Minuten verlängert.

4 Finale Kosmetik

Die fertigen PSP-Videos landen im Installationsverzeichnis von „PSP Video 9", unter den Einstellungen lassen sich auch andere Zielordner bestimmen. Euer Video besteht aus zwei Dateien mit kryptischem Namen, dem Film selbst (MP4) und dem Icon für das PSP-Homemenü (THM). Letzteres könnt Ihr auch selber basteln: Öffnet das Video im „QuickTime"-Player und wählt eine beliebige Szene. Dann kopiert Ihr mit der Tastenkombination 'Alt+Druck' das Bild des Players in den Zwischenspeicher und fügt ihn via Bildbearbeitungsprogramm ein. Erstellt damit ein Icon von 160 x 120 Pixeln und speichert es als JPG-Datei. Dieser gebt Ihr den Namen der THM-Datei, die dem MP4-Video ursprünglich beiliegt.



Mit dem Bild des "Quick Time"-Players bastelt Ihr ein JPG-Icon: Gebt ihm den Namen der THM-Datei.

Alternative Software

Name	Zirka-Preis	Adresse
DVD to PSP Suite	40 Euro	www.xilisoft.com
PSP Media Manager	15 Euro	www.sonymediasoftware.com
PSP Movie Creator	28 Euro	www.pqdvd.com/psp/
PSP Video Converter	25 Euro	www.imtoo.com
PSP Video Express	-	www.pqdvd.com/psp/
Video Studio 9	45 Euro	www.ulead.de

Vorsicht Fälschung!

Produktpiraten nehmen den Game Boy Advance ins Visier: Dank *Mobile Gamer* entlarvt Ihr Raubkopien.



Jahrelang war der Game Boy Advance das ultimative Handheld, doch langsam muss er das Zepter an die neue Generation weiterreichen: Ausverkauf ist der beste Zeitpunkt, die Sammlung günstig zu vervollständigen. Ihr könnt natürlich die Wühltische im Kaufhaus plündern – Internet, Flohmarkt und der Straßenhändler im Urlaubsort locken aber oft mit noch günstigeren 'Schnäppchen'. Doch aufgepasst, bevor Ihr zuschlagt: Manch Produktpirat will Euch gefälschte GBA-Module, also Raubkopien unterjubeln! *oe*

1 Checkt den Anbieter

Wie wir weiter unten zeigen, sind gefälschte GBA-Spiele von minderer Qualität, ein geschultes Auge kann die Unterschiede leicht erkennen. Am leichtesten hat's der Gauner deshalb im Internet, denn Ebay-Bildchen müssen weder detailliert noch ein Foto der tatsächlichen Ware sein. Kontrolliert zumindest die Bewertungen des Anbieters und den Artikelstandort – bei Ware aus dem ehemaligen Ostblock und Fernost ist Vorsicht geboten, absolute Sicherheit gibt's natürlich auch bei Einheimischen nicht.

Wer dagegen im Urlaub Basare erkundet, erkennt zwielichtige Händler spätestes auf den zweiten Blick: Neben Plagiaten gibt's hier auch Raubkopien, die schamlos mit Spielesammlungen werben. Da werden schon mal 100 Titel auf einem Modul angeboten und Ihr könnt sicher sein: Je verlockender das Angebot, desto größer ist anschließend die Enttäuschung! Solche Massen lassen sich leicht vorgaukeln: Der Pirat popelt nicht selten nur ein Dutzend exotischer Jump'n'Runs und Rätselspiele für den Uralt-Gameboy aufs Modul und verpasst per Megamenü jedem Level einen eigenen Spielnamen. Und wenn's nicht reicht, werden noch ein paar grafische Varianten eingebaut – z.B. mit geklauten "Pokémon"-Grafiken.



Doppelt getäuscht: 106 Raubkopien auf diesem Modul? Ja, aber nur vier sind hier GBA-Titel. 102 weitere NES-Exoten spielt der eingebaute Emulator.

2 Untersucht die Ware

Bei "X in 1"-Modulen ist der Fall klar, aber Plagiate wollen sich unerkannt in Eure Sammlung einschleichen. Betroffen sind vor allem englischsprachige Titel, die sich international verkaufen lassen. Wer sie unter die Lupe nimmt, kann Fälschungen zum Glück entlarven. So sind Druck von Verpackung, Anleitung und Moduletikett von minderer Qualität: Die Farben sind entweder blass oder zu knallig, die Motive oftmals verfälscht oder verzogen. Außerdem ist in das Etikett jedes Originalmoduls eine zweistellige Nummer eingestanzt: Haltet das Modul schräg gegen das Licht, um sie zu erspähen.

Auch das Modulgehäuse besitzt Kennzeichen: Typisch für das Original sind die leicht raue Oberfläche und die Nintendo-eigene Dreikantschraube auf der Rückseite. Untersucht außerdem die beidseitigen Schriftzüge "Game Boy Advance" und "Nintendo", die Kopierer mitunter entstellen – da steht dann etwa "Game Advanced", "NinFendo" oder "NIntondo".



Prägt Euch die ungewöhnliche Dreikantschraube und die Gravuren auf Original-Modulen genau ein.

ORIGINAL <-> FÄLSCHUNG

Super Mario World 2



Gut erkennbar: Das Modul-Etikett der Raubkopie ziert ein gequetschtes Foto der amerikanischen Verpackung.

Golden Sun



Genau hinsehen: Bei der Fälschung ist der Druck des Etiketts weniger kräftig, Schriftzug und Logos sind kleiner.

3 Gewissheit im Innenleben

Aufschrauben könnt Ihr ein Modul vor Ort natürlich nicht, aber daheim verschafft das Innenleben Gewissheit: Nur auf Original-Platinen findet Ihr den Nintendo-Schriftzug und die Modell-Nummer des Moduls. Hier brauchen die Piraten nicht mehr schummeln, denn allein der Anblick der minderwertigen Elektronikbauteile spricht Bände. Zum Speichern der Spielstände nutzen Plagiate nicht moderne EEPROM-Chips, sondern ihre SRAM-Vorgänger – die brauchen rund um die Uhr Strom und deshalb erkennt Ihr sie leicht an der fetten Knopfzelle. Außerdem finden sich auf den Platinen illegaler Nachbauten schwarze Beulen: Hier spart der Pirat sogar am Chip-Gehäuse und pappt den Schaltkreiskern direkt auf die Platine. Da erkennen auch Technik-Neulinge, woher der Wind weht: Egal ob Batterie-Laufzeit oder Billigbauteile, Raubkopien machen früher oder später schlapp.

ORIGINAL <-> FÄLSCHUNG

Super Mario World 2



Low-Budget-Innenleben: Auffällig bei der Kopie (rechts) ist vor allem das veraltete SRAM (runde Batterie).

Golden Sun



Echtheits-Zertifikat: Über der Pin-Leiste seht Ihr beim Original Nintendo-Schriftzug plus Seriennummer.

Spieler-Sprache

Wie jede Community plaudern auch passionierte Zocker in einem für Außenstehende unverständlichen Kauderwelsch über ihr Hobby. Gegen Begriffsstutzigkeit hilft die vierte Folge unseres Glossars.

Mobiles Wissen

Mobile Gamer	Thema
Ausgabe 1	Der Bildschirm
Ausgabe 2	Anschlüsse & Schnittstellen
Ausgabe 3	Speicher- u. Spiele-Medien
Ausgabe 4	Spieler-Sprache

Analog-Stick

Als einziges Handheld besitzt die PSP neben einem digitalen Steuerkreuz auch einen analogen Stick. Ihr spielentscheidender Unterschied ist allerdings nicht die Form, sondern die Funktionsweise. Während das digitale Bedienelement nur registriert, ob es gedrückt wird oder nicht, kann mit einem analogen Stick (oder Button) ein abgestuftes Signal gegeben werden. Bei einem Rennspiel bewirkt der schwache Druck in eine Richtung z.B. eine langsame Lenkbewegung, ein starker Druck ein schnelles Herumreißen des virtuellen Lenkrads.

Bildrate

Wie Filme bestehen auch Spiele aus aufeinanderfolgenden Einzelbildern, die ab einer bestimmten Frequenz (ca. 18 Bilder pro Sekunde) im menschlichen Gehirn zu einer bewegten Szene verschmelzen. Je mehr Bilder pro Sekunde, desto flüssiger erscheint uns das Geschehen. Da allerdings die Einzelbilder eines Spieles berechnet werden müssen, ist ihre Frequenz – die Bildrate (engl. framerate) – abhängig von der Leistungsfähigkeit der Hardware, der Programmierung sowie dem Spielgeschehen selbst. Müssen gleichzeitig viele 3D-Objekte, Texturen und Effekte berechnet werden, so kann sich die Bildrate soweit erniedrigen, dass eine Sequenz nicht mehr flüssig, sondern ruckelnd erscheint.

Cheat

Ein Cheat ist ein Buchstaben- oder Zahlencode bzw. eine Abfolge von Tastaturkommandos, die ein Spiel leichter machen oder verborgene Funktionen aktivieren. Die Eingabe des Cheats geschieht häufig in speziellen Menüs – viele Entwickler integrieren Cheats als versteckte Bonuselemente, um den Spaß am Spiel zu verlängern oder entnervten Kunden durch Unverwundbarkeit oder Levelauswahl die Möglichkeit zu geben, bis zum Ende zu spielen.

Combo

Die Wurzeln der Combo liegen im Beat'em-Up-Genre: Der Spieler verursacht durch die Aneinanderreihung bestimmter Richtungsbewegungen und Aktionen spektakuläre Attacken mit besonders hohem Schaden (und Punktwert), die gewöhnlich nicht vom Gegner unterbrochen werden können. Voraussetzung für eine gelungene Combo ist das perfekte Timing der Kommandos. Auch bei Trendsporttiteln ist die Verknüpfung von Tricks zu Combos ein elementares Spielprinzip.



Mit dem Arcade-Prügler "Street Fighter 2" führte Capcom 1991 das Combo-Prinzip in die Beat'em-Up-Landschaft ein.

Editor

Editoren sind in Spiele integrierte Zusatzprogramme, die dem Benutzer Raum zur Individualisierung geben. Diese kann je nach Genre unterschiedlich ausfallen: Bei Lebenssimulationen oder Sporttiteln werden meist Attribute und Aussehen eigener Charaktere in einem Editor bestimmt, manche Knobel- oder Strategiespiele erlauben die Erstellung eigener Stufen und Karten in einem Level-Editor.

Entwickler/Hersteller/Vertrieb

Spiele-Entwickler (Programmierer, Grafiker, Musiker) stehen am Anfang des Schaffensprozesses. Der Hersteller wiederum kümmert sich um die Produktion und Vermarktung des Spiels: Er gestaltet die Verpackung, lässt in Fabriken die Spiele-Medien fertigen, kümmert sich um die Eindeutschung, schaltet Anzeigen und macht die Pressearbeit. Der Vertrieb, oft Teil oder Tochter des Herstellers, sorgt schließlich dafür, dass das Spiel im ganzen Land in die Läden kommt.

Firmware

Mit Firmware werden die Programmroutinen bezeichnet, die in eine Hardware (z.B. einem internen Flash-ROM) eingebettet sind, und nach dem Einschalten eines Geräts ohne Laden eines externen Mediums verfügbar sind. Bei Handhelds handelt es sich dabei um das Betriebssystem und grundsätzliche PDA- oder Multimedia-Anwendungen. Für die PSP veröffentlicht Sony häufig Firmware-Updates, die Sicherheitslücken schließen oder neue Funktionen (z.B. Podcast-Empfang mit der aktuellen Version 2.60) verfügbar machen.

Minispiele

Minispiele sind kurze, seichte Geschicklichkeitstests, die gewöhnlich nichts mit dem eigentlichen Spiel und seinem Prinzip zu tun haben (z.B. Bowling oder Mini-Golf bei der "Super Monkey Ball"-Reihe). Minispiele dienen der Abwechslung oder als Belohnung für ausdauernde Spieler. Einige wenige Titel wie "Warioware" oder "Mario Party" bestehen nur aus Minispielen.

Polygon

Dieser aus dem griechischen polys (viel) und gonos (Winkel) zusammengesetzte Begriff wird in der Mathematik als Synonym für Vieleck gebraucht. Vielecke sind geschlossene, geometrische Figuren, die aus mindestens drei miteinander verbundenen Punkten bestehen, das einfachste Polygon ist das Dreieck. Bei der Spielegrafik werden zwei Grundtypen unterschieden: Die 2D-Bitmap-Grafik und die 3D-Polygon-Grafik. Während bei Ersterer die Grafik aus pixelgenau vorgefertigten Bildern besteht, wird Letztere aus etlichen Polygonen zusammengesetzt, die durch mathematische Formeln beschrieben sind und deren Aussehen und Position sich je nach Spielsituation berechnen lassen. Dadurch eignen sich Polygone zur Darstellung dreidimensionaler Spielszenen, bei denen es gewöhnlich zu raschen Wechseln in der Perspektive kommt.



Die darstellbare Polygonzahl ist von der Leistungsfähigkeit der Hardware abhängig und bestimmt über die Ansehnlichkeit der Grafik: "Need for Speed Most Wanted"-Fahrzeuge auf GBA, Nintendo DS und PSP.

Pop-Up

Die Sichtweite in Spielen ist endlich: Der Horizont einer Spieleszenerie wird z.B. von blauem Himmel, einem zweidimensionalen Landschaftsbild, Nebel oder 3D-Objekten begrenzt. Vor allem bei Rennspielen kommen diese Objekte (wie Häuser oder Felsen) aus der Entfernung auf den Fahrer zu – ein Eindruck, der durch abgestufte Größenänderung (Skalieren) der Objekte erzielt wird. Bei schwacher Hardware oder unsauberer Programmierung wachsen die Objekte nicht langsam aus dem Hintergrund, sondern tauchen plötzlich und bereits in erheblicher Größe auf. Dieser Pop-Up- (Aufplopp-) Effekt beeinträchtigt die Illusion von Tempo und das Eintauchen in die Spielewelt.

Scrolling

Ist bei zweidimensionalen Spielen wie Jump'n'Runs oder Shoot'em-Ups die Spielfläche größer als der Bildschirm, muss bei Bewegung der Spielfigur der außerhalb des Displays liegende Bildinhalt in den sichtbaren Bereich verschoben werden. Diesen Vorgang nennt man Scrolling (dt. 'Bildlauf'), was je nach Titel horizontal, vertikal oder in alle Richtungen erfolgt. Geschieht das Nachführen des Bildes ruckartig, wird der Spielfluss gestört. Ein Sonderfall ist das Parallax-Scrolling: Hier besteht der Hintergrund aus mehreren Ebenen, die in unterschiedlichem Tempo gescrollt werden – ein 3D-Effekt entsteht.

Sprechstunde >>

Kontakt erwünscht

Wenn Ihr Fragen habt, Fehler entdeckt oder einfach nur ein paar Kommentare loswerden wollt, dann schreibt uns bitte.

Cybermedia GmbH
Mobile Gamer
Sprechstunde

Wallbergstr. 10
86415 Mering

Oder per E-Mail an:
service@mobile-gamers.de



Bitte mit Beigabe

Hallo liebe Redaktion, ich finde Eure Zeitschrift sehr gut; auch wenn ein paar mehr Nintendo-DS-Berichte drin sein könnten. Aber ich würde mich noch mehr für das Magazin interessieren, wenn ab und zu eine Flash-Card mit einer Demo für den DS oder ein Modul bzw. eine Disc für andere Systeme (PSP, Game Boy Advance , N-Gage) beigelegt wären – natürlich mit entsprechender Preiserhöhung. Ich bin mir zwar nicht sicher, aber ich bin wohl nicht der Einzige, der diese Idee gut fände.

Jan-Christian Resch, via E-mail

MOBILE GAMER Grundsätzlich hätten wir gegen Beilagen im Sinn von spielbaren Demos nichts einzuwenden. Dagegen sprechen jedoch in erster Linie preisliche und lizenzrechtliche Gründe. Module z.B. sind in der Herstellung so teuer, dass wir von Preisen um 15 Euro pro Heft reden – und das würde kaum jemand zahlen. Du musst bedenken, dass der Verlag von dem Verkaufspreis eines Magazins weniger als die Hälfte erhält; der Rest geht überwiegend für den Vertrieb drauf. Und dann müssen auch noch Redaktion, Druckerei etc. bezahlt werden.
Discs wiederum (CD, DVD, UMD) sind in der Produktion deutlich billiger als Module; hier sind uns allerdings ohne die Lizenz von Sony (bzw. anderen Rechte-Inhabern) die Hände gebunden. Nur die offiziellen, also z.B. von Sony unterstützten Magazine erhalten diese Rechte. Und unsere Unabhängigkeit als Multiformat-Magazin wollen wir unter keinen Umständen aufgeben.

Von Jägern und Sammlern

Hallo liebe Redaktion, als großer Handheld-Fan und -Sammler bin ich wirklich froh, dass es Euer Magazin gibt. Vor allem finde ich es gut, dass Ihr Euch nicht nur um die 'aktuellsten Superspiele' kümmert, sondern auch die Vergangenheit beleuchtet. So bietet Euer Heft sogar für Spielefans über 20, die mit dem Ur-Game-Boy aufgewachsen sind, etwas Besonderes. Toll fand ich auch Eure 'Best of GBA'-Features. Ich hoffe, Ihr werdet mit ähnlichen Listen (vielleicht für den ersten Game Boy) weitermachen.
Eine kleine Kritik habe ich aber trotzdem: Mal abgesehen davon, dass ich Cheats in Zeitschriften ohnehin unsinnig finde (wer konkrete Spielelösungen braucht, sucht diese heute gezielt im Netz), finde ich es besonders enttäuschend, dass Ihr quasi Auszüge aus Anleitungen Euren Lesern als Tipps verkauft – so geschehen bei der Beschreibung zum Schnellstart bei "Mario Kart DS".

Laura Ohrndorf, via E-mail

MOBILE GAMER Danke für das Lob; in der Tat liegt es uns am Herzen, über das tagesaktuelle Spielegeschehen hinauszublicken. Sei es in Form von Berichten über altehrwürdige Systeme und Games, oder mit Import-Specials aus fernen Ländern.
Was die Kritik zu dem "Mario Kart"-Tipp anbelangt, hast Du im Prinzip recht. Natürlich wollen wir keine Cheats drucken, die in der Anleitung stehen. Dass es in diesem Fall dennoch passiert ist liegt daran, dass zum Test-Zeitpunkt teilweise keine Anleitungen vorliegen, weil der Hersteller selbst noch keine Muster hat. Insofern wussten wir nicht, dass dies auch in dem Booklet steht.

Viel Lob und viele Vorschläge

Ich muss Euch ein ganz großes Lob für Eure Zeitschrift aussprechen. Ich bin zwar kein Leser der ersten Stunde (auch weil ich mir erst jetzt eine PSP angeschafft habe), aber die aktuelle Ausgabe Nr. 3 fand ich einfach Klasse.
Vom Design und der Farbwahl, die ich schon bei Eurer Schwester-Zeitschrift MAN!AC sehr ansprechend fand, über den flüssigen und gut zu lesenden Schreibstil bis hin zur Retro-Ecke – es macht schlicht und ergreifend Spaß, durch die Seiten zu blättern. Besonders gefallen hat mir außerdem, dass Ihr im Gegensatz zu

FALSCH? RICHTIG!

Stimmt was nicht im Heft? An dieser Stelle rücken wir die Fakten gerade und korrigieren falsche Anmerkungen in der letzten *Mobile Gamer*.

Ausgabe 3, Seite 30: Das ungewöhnliche DS-Spiel **Phoenix Wright** sollte erst in Deutschland erscheinen, dann wieder nicht und jetzt doch – im Sommer. Alles klar? Wir hoffen, dass Nintendo und Capcom bald zu Potte kommen – das Spiel hat es verdient. Gleiches gilt übrigens für "Wario Ware Twisted" für den GBA, das zum x-ten Mal verschoben wurde.

Ausgabe 3, Titel: Peinlich, peinlich. Wir testen in Ausgabe 3 nicht nur **15 PSP-Spiele** (wie auf dem Titel vermerkt), sondern 21 Titel. In diesem Fall war Bescheidenheit keine Zier.

Ausgabe 3, Seite 34: Wir haben eine falsche Altersfreigabe angegeben. "WWE Smackdown vs. Raw 2006" ist erst ab **12 Jahren** erlaubt.

anderen Videospiel-Zeitschriften auch Importe berücksichtigt, da nun mal einige Perlen den einheimischen Himmel nie erblicken werden.
Aber jetzt erst mal Schluss mit der Lobhudelei, mir sind nämlich noch ein paar Kleinigkeiten aufgefallen, die ich gerne in zukünftigen Ausgaben sehen würde:
1. Einige der Artikel, darunter über den Nintendo DS Lite, sind (fast) inhaltsgleich mit denen in der MAN!AC. Ich kann das zwar aufgrund des gleichen Verlags nachvollziehen, würde mich aber freuen, wenn Ihr in Zukunft einige Veränderungen einbaut.
2. Ich vermisse schmerzlich Top-10-Listen der besten DS- bzw. PSP-Games. Es wäre auch praktisch, sie nach Genres zu unterteilen – sofern dafür genug Spiele vorhanden sind. (...)
3. Außerdem wäre so eine Liste auch im Hardware-Bereich praktisch, da man z.B. geradezu überschwemmt wird mit Taschen für die PSP – aber welche ist die beste? Bitte plant noch eine Seite ein, auf der Ihr die beste Peripherie zusammenträgt.
4. Noch ein kleiner Wunschtraum von mir: Eine Heft-DVD. Zwar gibt es etwa auf der MAN!AC auch Videos von Handheld-Spielen, diese werden aber aufgrund der vielen anderen Xbox- und PS2-Games in die Ecke gedrängt. Wenn das aus produktionstechnischen (bzw. finanziellen) Gründen nicht möglich ist, würde ich es klasse finden, wenn Ihr eine eigene Homepage einrichtet und darauf Impressionen der Spiele in Form von herunterladbaren Videos anbietet.
Ansonsten bleibt mir nur zu sagen: Macht weiter so! Euer (zukünftiger) treuer Leser,

Peter Schuhmann, Lohr



Lieber Peter, gerne nehmen wir zu Deinen Vorschlägen Stellung.
1. Es ist richtig, dass einige wenige Artikel für die *Mobile Gamer* und die MAN!AC von den selben Redakteuren verfasst werden. Jedoch werden restlos alle Artikel komplett neu geschrieben – es gibt defintiv keine simplen Nachdrucke. Zumal die Handheld-Berichterstattung in der MAN!AC nur wenige Seiten umfasst. Was den DS-Lite-Bericht angeht, den hat Martin Gaksch für die *Mobile Gamer* und Janina Wintermayr für die MAN!AC geschrieben. Überschneidungen in der Wortwahl wären hier rein zufällig – die Fakten sind hoffentlich bei beiden Artikeln identisch und richtig :-)
2. Top-10-Listen sind in Planung.
3. Zubehör-Hitlisten sind problematisch, da viele Produkte nur kurzzeitig auf dem Markt oder nur bei wenigen Händlern zu kaufen sind. Insofern wären diese Listen kaum hilfreich.
4. Eine Heft-DVD wurde bei unserer Umfrage von der Leser-Mehrheit abgelehnt. Außerdem: Mit DVD müssten wir mindestens 5 Euro pro Heft verlangen. Dein Website-Gedanke wäre da schon praktikabler – was halten andere Leser davon?

Raubkopien und Nachbestellungen


Liebe *Mobile Gamer*-Crew, zuerst ein Lob – das Magazin ist Spitze!
Und jetzt ein Thema, welches Ihr unbedingt in einer der nächsten Ausgaben ansprechen solltet – gefälschte GBA-Module. Diese ‘Dinger’ bekommt man mittlerweile ganz offiziell an allen Ecken angeboten; ob bei Ebay oder auf hiesigen Flohmärkten. Manche sind offensichtlich gefälscht, manche sehr gut nachgemacht. Fast immer kann man bei solchen Raubkopien keine Spielstände speichern. Wo kommen die Dinger her? Was unternimmt/sagt Nintendo dazu?
Abschließend noch etwas Kritik: Euer groß angebotener Nachbestellservice war ja wohl nix. Hatte Euch letztens fünf Euro für die erste Ausgabe geschickt, doch das Heft war bereits vergriffen. Bin ich der einzige? Könnt Ihr das Heft nicht nachdrucken lassen oder als PDF-Datei anbieten?

Andreas Jahnke, via E-mail



Lieber Andreas, einen Bericht über GBA-Raubkopien findest Du auf Seite 68. Danke für die gute Anregung.
Was die Nachbestellungen angeht: Nein, Du warst nicht der Einzige, deswegen ist die erste Ausgabe bereits vergriffen. Nachdrucken geht aus Kostengründen leider nicht; auch Dein Vorschlag, das komplette Heft als PDF-Datei anzubieten, ist nicht praktikabel (zu hohe Datenmenge). Wir denken aber über einen Download-Dienst für spezielle Artikel nach.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP

Redaktion/Autoren: Oliver Schultes (os), Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms), Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Robert Bannert (rb), Christoph Steinecke (cs), Stephan Freundorfer (sf), Michael Wieczorek (mi, Praktikant)

Redaktionsfax: 08233/7401-17

Internet: www.mobile-gamers.de

Tipps & Tricks: 0900/1101944 (1,86 €/Min)

Layout: WM Graphix Wolfgang Müller

Titelmotive: Daxter © Sony, Metroid © Nintendo, diverse Spiele-Artworks

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH, Kassel

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in Mobile Gamer oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Zubehör >>



Sonys PSP hat gegenüber Nintendo-Handhelds einen großen Vorteil: multimediale Fähigkeiten. Damit ist jetzt Schluss: Hama bringt Eure Videos, Bilder und Musik auf DS und GBA bzw. Game Boy Micro.

In dem übergroßen Game-Boy-Modul kommt eine Compact-Flash-Karte unter, die als Speichermedium dient, aber separat erworben werden muss. Im Handel finden sich entsprechende Karten mit bis zu vier Gigabyte Kapazität. Daneben benötigt Ihr einen PC samt Kartenleser, um die Daten aufzuspielen. Dazu hilft die beiliegende Software: Verschiedene Konverter wandeln flugs MP3s, Bilder sowie Videos diverser Formate (MPEG, AVI, Realmedia, MOV, ASF) ins passende Format. Während Fotos beliebig skaliert und beschnitten werden, dürfen Filmschnipsel in drei Qualitäten ausgegeben werden. Beim Test scheiterte jedoch die Umwandlung von Film-DVDs sowie eBooks, was nicht zuletzt am Kopierschutz und der instabilen Software liegt.

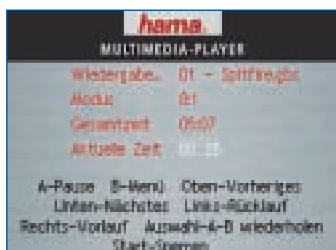
Nach dem Aufspielen steckt Ihr die Compact-Flash-Karte ins Hama-Modul, das wie ein GBA-Spiel gestartet wird. Im simplen Hauptmenü wählt Ihr Einsatzzweck und Datei aus – leider ruckeln Videos etwas und weisen trotz hoher Qualitätseinstellung unschöne Artefakte auf. Musik hört sich erst über Kopfhörer gut an und rauscht leise. Bei Bildern wird leider nur ein Bildschirm genutzt. Nett: Sogar NES-Spiele sind abspielbar, auch wenn der nötige Emulator 'PocketNES' nicht beiliegt – von ROM-Dateien evtl. vorhandener Original-Module ganz zu schweigen. Doch selbst wer im Internet fündig wird, muss feststellen, dass viele Klassiker ihren Dienst verweigern.

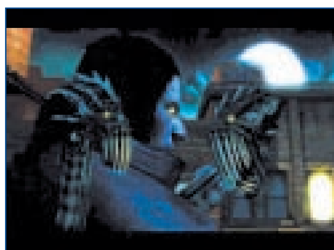
Unausgereifte Software, Inkompatibilitäten und die wirre Anleitung trüben den an sich positiven Gesamteindruck.



Software

Multimedia Player





Video- und Musik-Player (links) kommen mit den nötigsten Funktionen aus – konvertierte Filmchen sind etwas dunkel und besitzen teils hässliche Bildartefakte (rechts).



Mittels einsteckbarem Compact-Flash-Medium bringt Ihr Musik, Bilder und Videos auf GBA, Game Boy Micro oder DS.



Multimedia Player

Hersteller	>> Hama
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Wertung	6 von 10

Praktisches Multimedia-Talent für unterwegs – leider mit so manchen Kinderkrankheiten.

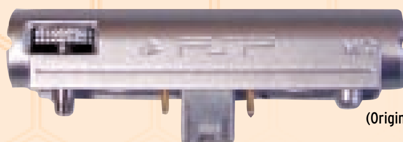
Coming soon >>

Talkman

Sony • Juni • 60 Euro • für Sony PSP



Auslandsreisen sind etwas Schönes – nur dumm, wenn man das fremde Kauderwelsch nicht beherrscht. Das dachte sich auch Sony und bringt im Mai einen sprachbasierten Übersetzer für die PSP heraus. Dieser enthält neben der UMD auch ein Mikrofon, das an den USB-Port angeschraubt wird. Nach dem Start wählt Ihr Euer Geschlecht, Mutter- und Landessprache (Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Japanisch oder Italienisch) und stellt die aktuelle 'Lebenssituation' ein. Soll heißen, in welcher Umgebung (Zug, Geld, Sport, Hotel oder Krankenhaus) Ihr Euch gerade befindet. Erst dann darf die zu übersetzende Phrase ins Mikrofon gesprochen werden. Die automatische Spracherkennung versucht dann, passende Sätze vorzuschlagen, die das "Talkman"-Maskottchen schließlich sprachlich zum Besten gibt. Das klappt allerdings nicht immer, denn leider sind die Begriffe auf das entsprechende Thema beschränkt. So versteht das Programm keine Fragen nach Kinokarten, wenn gerade das Restaurant ausgewählt ist. Praktisch ist die Mikrofonreichweite von 20 cm – nur bei größerem Umgebungslärm müsst Ihr näher ans Gerät. Als Alternative dürfen wie in einem Wörterbuch Begriffe oder Sätze nachgeschlagen und abgespielt werden. Das erweist sich des Öfteren als schneller und praktischer, macht aber das Mikrofon überflüssig. Nervig sind die langen Ladezeiten und die umständliche Menüführung. Zusätzlich dürft Ihr selbst üben: Im Sprachtrainer verbessert Ihr die Aussprache beim Nachplappern oder lauscht zufälligen Phrasen.
Unser Vorab-Fazit: Die Spracheingabe des PSP-Reisebegleiters ist wenig praxistauglich, da viele Wörter nicht verstanden werden. Dagegen haben die 3.000 gesprochenen Phrasen und der Sprachtrainer durchaus Nutzwert.



(Originalgröße)

Das zylinderförmige Mikrofon überrascht mit kompakten Maßen (5 x 1 x 1 cm).

Software

Movie Player with Media Centre



Zur Datenübertragung kommt der behäbige Xploder-Browser zum Einsatz.



Hinter dem ‘Movie Player’ verbirgt sich eine PC-Software, die Videos, Bilder, Musik oder Spielstände konvertiert und zur PSP überträgt. In der Metallbox findet sich zudem eine ausführliche Anleitung sowie ein USB-Kabel, das zur Datenübertragung und zum Aufladen der PSP dient. Das Programm wandelt AVI-, MPEG-, MOV- oder DivX-Dateien ins PSP-kompatible Format; einige Codecs versteht das Programm allerdings nicht. Außerdem dürft Ihr keine Einstellungen an Qualität oder Format (4:3 bzw. 16:9) vornehmen. Die Bildqualität auf dem PSP-Schirm geht dafür in Ordnung. Praktisch ist auch die Wandlung kompletter CDs in MP3s. Als ärgerlich erweist sich die Spielstand-Funktion: Nur nach zwingender Online-Registrierung habt Ihr Zugriff auf mehr oder weniger aktuelle Spielstände auf dem Xploder-Server – oft aber nur für US-Spiele.

Movie Player with Media Centre

Hersteller	>> Blaze
Zirka-Preis	>> 35 Euro

Wertung 3 von 10

Langsame und umständliche Bedienung sowie mäßiger Savegame-Support verderben den Multimedia-Spaß.

Akku

Akku PSP-280



Klammheimlich brachte Sony einen leistungsfähigeren PSP-Akku (PSP-280) mit 2.200 mAh Leistung auf den Markt. Der einzig äußerliche Unterschied ist der bronzefarbene Schriftzug mit der entsprechenden Angabe. Das theoretische Plus von 20 Prozent zeigt sich in der Praxis: Während der herkömmliche Akku mit 1.800 mAh beim Filmgenuss mit höchster Helligkeit nach 4,5 Stunden schlapp macht, kommt der neue auf 5,5 Stunden. Leider ist das gute Stück bei hiesigen Elektromärkten (noch) nicht zu bekommen – nur bei einigen Internet-Händlern (z. B. www.cyberport.de) findet er sich im Sortiment.

Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 40 Euro

Wertung 7 von 10

Der Austausch-Akku ist preislich etwas zu hoch angesetzt, aber genauso kompakt wie das Original.

Zubehör-Set

4 in 1 Bundle



Eigenartig: Statt den im Namen versprochenen vier finden sich nur drei Teile im Set. Die schwarze Dockingstation fungiert als PSP-Ständer und erleichtert den Filmgenuss – an der Rückseite schließt Ihr ein Ladekabel an. Daneben gibt’s ein Reinigungstuch und eine stabile Hardcover-Tasche mit Reißverschluss. Diese schützt die PSP vor äußeren Einflüssen sowie Schlägen ausreichend. Zusätzlich dürfen hier zwei UMDs Platz nehmen. Eine Trageschlaufe fehlt auch nicht. Leider ist die Tasche recht eng bemessen.

Hersteller	>> Dreamgear
Zirka-Preis	>> 15 Euro

Wertung 5 von 10

Dockingstation und stabile PSP-Tasche mit durchschnittlicher Verarbeitung – passend für den Filmgenuss auf Reisen.

Tasche & Zubehör-Set

Travel Pak



Unterwegs und trotzdem alles dabei: In dem kompakten Rucksack (21 x 25 x 8 cm) mit Schultergurt findet die PSP sowie massig Zubehör in zahlreichen Staufächern Platz. Dieses wird gleich mitgeliefert und besteht aus: Autoadapter, USB/Netzkabel, Reinigungstuch, acht zusammensteckbare UMD-Hüllen und vier Bildschirmfolien. Eine anschraubbare PSP-Schutzhülle komplettiert das Set. Im Rucksack erhalten zusätzlich vier Memory Sticks sowie Kabel ihren vorgesehenen Platz. Praktisch ist eine kleine Öffnung mit Deckel, um ein Kopfhörerkabel herauszuführen.

Travel Pak

Hersteller	>> Mad Catz
Zirka-Preis	>> 55 Euro

Wertung 8 von 10

Großer Stauraum mit vielen Fächern sowie nützliches Zubehör für die PSP – nur der Preis ist zu hoch.

Außerdem erhältlich >>



M-Skin Pak

Mad Catz • 15 Euro • für Game Boy Micro

Zwei flexible Silikonhüllen umschließen den Game Boy Micro, sind aber umständlich zu montieren. Zwar finden sich Aussparungen für alle Tasten und den Modulschacht, doch die Bedienung wird etwas eingeengt. Praktisch ist die beiliegende Bildschirmfolie, die keine störenden Farbschlieren erzeugt. Leider ist der Preis etwas hoch.



Crystal Sleeve

2-tech • 6 Euro • für Sony PSP

Auch für die PSP gibt es eine flexible Schutzhülle aus Silikon: Alle Tasten wurden ebenso wie die Anschlüsse und der UMD-Ladeschacht ausgespart. Die Bedienung wird dennoch nicht eingeschränkt – trotz gewöhnungsbedürftigem Gummiüberzug. Für bessere Griffigkeit sorgt die Riffelung an der Rückseite.

Leather Case

Logic 3
15 Euro
für Nintendo DS

Im schicken, aber engen Kunstleder-Täschchen verschwindet der Nintendo DS sicher hinter zwei Magnetverschlüssen. Zum stoßgeschützten Transport eignen sich die mitgelieferte Handschlaufe ebenso wie der Schultergurt.

Spieletipps >>

Tipps-Hotline (1,86/Min)
0900/1101944

Breath of Fire 3

PROFI-TIPPS

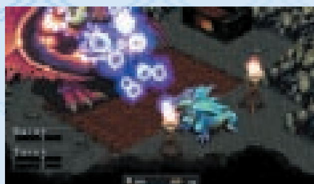
Unsere Anmerkungen richten sich an erfahrene Kenner des Drachen-Epos. Wenn Ihr die letzten Geheimnisse des Capcom-Klassikers erfahren wollt, solltet Ihr einen Blick riskieren.

Nach dem Ende weiterspielen

Besiegt den letzten Boss. Seht Euch dann den Abspann bis zum Ende an und wartet, bis der Schriftzug 'Fin' erscheint. Jetzt betätigt Ihr solange die **Start**-Taste, bis der Bildschirm schwarz wird und Ihr Euren Spielstand sichern dürft. Nun könnt Ihr nach dem letzten Bosskampf weiterspielen, vergessene Sidequests lösen, Eure Truppe trainieren oder schlicht durch die Spielwelt spazieren.

Namensänderung

Begebt Euch ins Feendorf und öffnet ein Casino mit drei Feen. Sprecht alle drei an. Eine der drei Damen bietet an, die Namen Eurer Helden zu ändern.



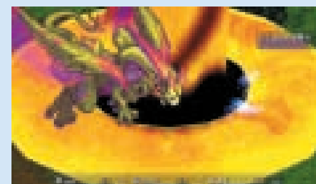
Als mächtiger Drache ist Ryu Eure erste Wahl bei Endgegnerkämpfen.

Kaiser-Form kontrollieren

Diese mächtigste aller Drachen-Formen könnt Ihr auf zwei unterschiedliche Arten kontrollieren. Entweder Ihr kombiniert bei der Transformation das 'Failure'-Gen mit dem 'Infinity'-Gen, oder Ihr mischt die Gene 'Infinity', 'Radiance' und 'Trance' in beliebiger Reihenfolge zusammen. Letzteres braucht zwar ein Gen mehr, dafür verliert Ihr aber keine Lebenspunkte, wie es bei der ersten Variante der Fall wäre.

Unendlich Lebenssplitter

Nehmt Rei in Eure aktive Party auf und bekämpft einen 'Gootitan'. Bestehlt das Monster mit Reis Spezialtalent, bis Ihr genug Lebenssplitter gesammelt habt.



Vermeidet unbedingt einen Kontrollverlust über Ryu in Drachenform.

Bubble Bobble Revolution

KLASSIK-VERSION

Bonus-Level

Benutzt den nachfolgenden Code im Titelbild des Klassik-Modus. Nun erscheint stets ein Tor in Level 20, selbst wenn Ihr unterwegs einmal sterbt. Tretet hindurch und verlustiert Euch im klassischen Bonus-Level der "Bubble Bobble"-Reihe.

L R L R L R → Select

'Power Up'-Modus

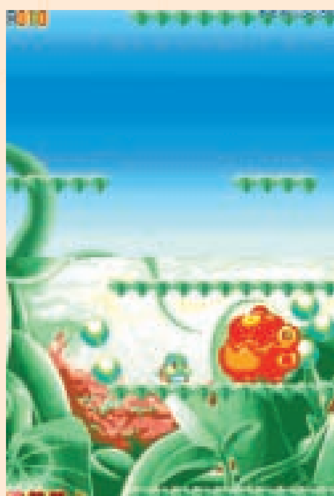
Der unten stehende Code wird im Titelbild des Klassik-Modus eingegeben. Das Resultat ist das gleiche wie beim Aufsammeln von Schuhen: Ihr bewegt Euch schneller und beschleunigt Eure Blasenproduktion drastisch. Das Aufsammeln von Goodies wirkt allerdings nicht zusätzlich zum Cheat.

Select R L ← → R Select →

Super Bubble Bobble

Dieser Cheat funktioniert erst, wenn Ihr den Boss des Klassik-Modus mit zwei Spielern besiegt habt. Jetzt gebt Ihr im Titelbild der Klassik-Version den unten angegebenen Code ein und spielt eine härtere Variante.

← R ← Select ← L ← Select



Neue Version: Schließt vier Feinde in eine Blase ein, um den Schlüssel zu sammeln. Tötet alle Level-Bosse wie gezeigt, um den zehnten Level freizuschalten.

Crash Tag Team Racing

Codes

Gebt die Cheats der folgenden Liste im Hauptmenü der hüpflastigen Raserei ein. Haltet während der Eingabe sämtlicher Codes die Schultertasten gedrückt.

Höchstgeschwindigkeit
● ● ▲ ▲

HUDs deaktivieren
✖ ■ ▲ ●

Leute mit Hühnerköpfen
✖ ● ● ■

Alternative Schadenstextur
■ ● ■ ●

Sofort K.O. bei Crash
✖ ● ● ✖

Spielzeugautos
● ● ▲ ■

Link-Boni

Schließt Eure PSP per USB-Kabel an die PS2-Fassung von "Crash Tag Team Racing" an. Ladet Euer Spiel und freut Euch über eine Vielzahl neuer Arenen und zusätzliche Fahrzeuge.

Baby-Crash

Sammelt alle 34 'Die-O-Ramas', um dem armen Crash eine hübsche Windelhose zu verpassen.

Exit

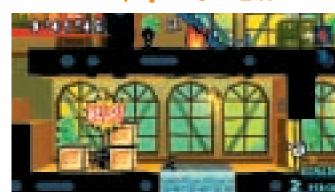
Codewörter

Gebt die Codes im Titelbild von "Exit" ein, nachdem Ihr die erste Situation durchgeknobelt habt. Die Codes funktionieren nur, wenn Ihr sie in der angegebenen chronologischen Reihenfolge benutzt.

Situation 8
L R → ← ■ ● ✖ ▲

Situation 9
▲ ↓ ● ← ✖ ↑ ■ ←

Situation 10
→ ↓ ↑ ← ● ✖ L R



Seid Ihr schnell genug am Ausgang, winken spaßige Bonus-Levels.

Syphon Filter Dark Mirror

Lohn des Trainings

Wählt den Trainings-Modus für Einzelspieler aus und startet ein Trainings-Level. Spielt die ersten beiden innerhalb des Zeitlimits und das dritte ohne zu schießen durch, um Goodies freizuschalten.

Final Fantasy 4 Advance

NEUE ABENTEUER

Sobald Ihr den Titel einmal durchgespielt habt, ist im Extras-Menü nicht nur ein Musik-Player anwählbar. Ihr könnt auch Ruinen auf dem Mond finden, die in der originalen Version des Spiels von 1991 nicht enthalten waren. Habt Ihr den letzten Endgegner mit jedem Charakter mindestens einmal besiegt, warten im Inneren der unheimlichen Trümmerstadt neue Abenteuer auf alle Mitglieder Eurer Heldentruppe.

Höhle der Prüfungen

Auch dieses Erdloch war im ursprünglichen "Final Fantasy 4" nicht enthalten. Sobald Ihr die Fähigkeit erlangt habt, Eure Party zu wechseln und nach Mysidia zurückkehrt, werdet Ihr von einer neuen Herausforderung am Berg Ordeals in Kenntnis gesetzt. Dort angekommen, dürfen alle Helden, die beim Sturm auf das letzte Spiel-Level nicht mitwirken, die Höhle erkunden.

Sirenen-Trick

Benutzt eine Sirene und führt den GBA-Reset aus (A + B + Select). Der nächste Zufallskampf wird der von der Sirene gerufene Gegner sein.

1991 Entwicklerbüro

Nachdem Ihr bei Eurem ersten Besuch der Unterwelt Golbez im Kristallraum verhackstückt habt, könnt Ihr die Waffenkammer der Zwerge betreten. Im Laden für Waffen und Rüstungen untersucht Ihr das Areal hinter der Säule zwischen beiden Ladentheken. Von hier aus könnt Ihr den 'Lali Ho Pub' betreten, indem Ihr durch eine dunkle Markierung an der Wand schlüpft, hinter der eine Treppe liegt. Am Fuß der Treppe liegt das geheime Entwicklerbüro der Programmierer des originalen "Final Fantasy 4". Unterhaltet Euch unter anderem mit Komponist Nuobu Uematsu.

Adamant-Rüstung

Auf dem Mond könnt Ihr die 'Flan Princess' finden. Die pinke Lady grunzt im fünften Untergeschoss herum, einem Raum mit L-förmigen Grundriss. Nach dem Kampf hinterlässt sie manchmal einen Ringelschwanz, den Ihr für die stärkste Rüstung des Spiels eintauscht.



Monsterkunde: Blobs sind nur mit der passenden Magie verwundbar.

WWE Smackdown vs. Raw 2006

Trophäen

Gewinnt die Wrestling-Matches der folgenden Liste, um die angegebene Trophäe freizuschalten. Viel Erfolg!

'100 Siege'-Trophäe
Gewinnt hundert Matches

'Amateur'-Trophäe
Gewinnt alle Amateur-Matches

'Bar Brawl'-Trophäe
Gewinnt das Bar Raum Brawl-Match im Season-Modus

'Sammle eine Diva'-Trophäe
Gewinnt Trishs und Torries Verträge im Season-Modus

'Elimination Chamber'-Trophäe
Gewinnt ein 'Elimination Chamber'-Match im Legend-Schwierigkeitsgrad und eliminiert alle fünf anderen Superstars

'Legend Killer'-Trophäe
Gewinnt den 'Legend Battler Royale' im Season-Modus

'Match Veteran'-Trophäe
Spielt alle Arten von Matches im Exhibition-Modus

'RAW Season'-Trophäe
Spielt eine RAW-Saison durch

'Rising Star'-Trophy
Gewinnt alle Rising Star Challenges

'Royal Rumble'-Trophy
Royal Rumble Match im Season-Modus gewinnen

Undertakers Urne
Besiegt den Undertaker im 'Burried Alive'-Match

Street Fighter Alpha 3 Max

Super-Hard Dramatic Battle

Nachdem Ihr 100 Kumites perfekt absolviert habt, haltet Ihr die Tasten **L**, **R** und **Select** gedrückt, während Ihr den 'Dramatic Battle Modus' auswählt. Die Gegner in dieser Klasse verfügen über unbegrenzte Specials. Schafft Ihr trotzdem den Endgegner, winkt eine aufgepeppte Auto-Deckung.

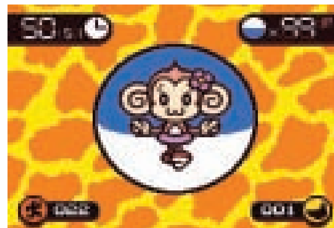


Der superharte Dramatik-Modus treibt Euch den Schweiß auf die Stirn.

Super Monkey Ball: Touch & Roll

Welt 11 & 12

Wenn Ihr alle zehn Welten durchgespielt habt, müsst Ihr zwei rote Tore in den Stages 'Meteorite Mayhem' und 'Big Bang Boom' treffen. Das schaltet Welt 11 und einen Bananenzähler frei. Sammelt 2006 Bananen für Welt 12.



Der Zähler informiert Euch über die gesammelte Zahl gelber Früchte.

Trauma Center: Under the Knife

X Missionen

Sobald Ihr die Krankenhaus-Simulation einmal regulär durchgespielt habt, wird die erste X-Mission zugänglich. Im Challenge-Modus könnt Ihr diese extraharte Aufgabe anwählen. Danach führt Ihr sieben weitere OPs aus.



Die Spezial-Operationen verlangen besonders komplizierte Symbole.

Splinter Cell Essentials



Messerkampf: In den Bonus-Missionen könnt Ihr Sam Fisher auch als jungen Navy-Seal spielen und nutzt, noch fernab eleganter Stealth-Moves, sein Kampfmesser.

Bonus-Missionen

Im Bildschirm zur Auswahl für die Bonus-Missionen haltet Ihr die Select-Taste gedrückt. Dann führt Ihr eine Kombo aus unserer Liste aus, um Bonus-Missionen freizuschalten. Jedes Mal, wenn Ihr die Mission spielen wollt, nutzt Ihr den Code erneut.

TV Free Indonesia
Dreimal L + R

Heroin-Raffinerie
Sechsmal L + R

Paris Nizza
Zwölfmal L + R



Metroid Prime Hunters

ARENEN & ICONS

Trailer

Belegt mindestens den fünften Platz in allen Regulator-, Trainings- oder Morph Ball-Arealen im Einzelspieler-Modus. Sobald Ihr den fünften oder einen besseren Platz in den genannten Arealen geschafft habt, werdet Ihr prompt mit einem schnittigen Trailer belohnt. Sobald Ihr das Filmchen einmal gesehen habt, erscheint im Hauptmenü von "Metroid Prime Hunters" in der unteren linken Ecke ein leuchtender Punkt. Klickt den Punkt mit Eurem Stylus an, um den Trailer nun jederzeit abzurufen.

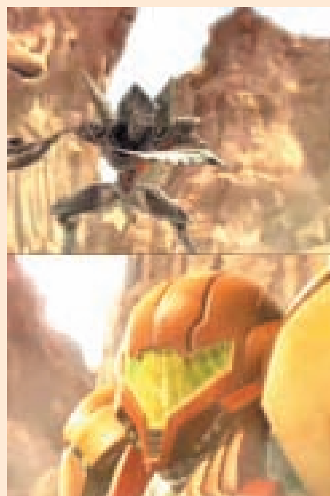
Arenen

Wenn Ihr neue Arenen freischalten wollt, müsst Ihr Euch der unten gelisteten Aufgaben annehmen.

Arena	Aufgabe
Sanktorus	2 lokale Partien spielen
Kompressions-Kammer	4 lokale Partien spielen
Inkubations Röhre	6 lokale Partien spielen
Elder Passage	18 lokale Partien spielen
Fault Line	22 lokale Partien spielen
Gateway Arena	Landet in einem neuen Einzelspieler-Level
Stasis Bunker	40 lokale Partien oder WiFi-Party spielen
Omega Kanone	Spielt MPH durch
Oubliette	Besiegt die zweite Form des letzten Bosses

Spezial-Icons

Spielt den Abenteuer-Modus ohne das 100%-Ende durch, bzw. holt Euch 100% Scans, um spezielle Icons freizuschalten, die neben Eurem Rang in Eurer Hunter-Lizenz auftauchen.



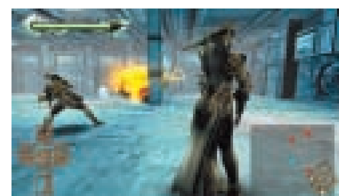
Die Filmsequenzen dürft Ihr wie den Trailer wiederholt ansehen.



Rengoku: Tower of Purgatory

Unendlich Energie

Wenn Ihr am Anfang des Spiels mit Waffen ausgestattet werdet und lernt, wie Ihr Items in Elixiere verwandelt, könnt Ihr durch einen einfachen Trick unendlich viel Energie absahnen: Verwandelt an dieser Stelle beide Waffen in Elixiere. Da Ihr im Tutorial seid, erscheinen beide Waffen wieder und lassen sich abermals verwandeln. Wiederholt den Vorgang beliebig oft, bis Ihr genügend Elixiere gesammelt habt, um Euren Charakter schon anfangs zum unschlagbaren Superhelden zu pimpen.



Auch bizarre Goth-Gegner können gegen Euer Elixier-Doping nichts ausrichten.



Mega Man: Battle Network 5 DS

PASSWÖRTER

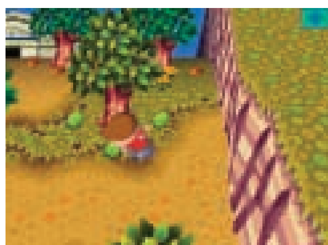
Schaut Euch in Higsbies Shop um. In einer Ecke steht die 'Numberman Machine', in die Ihr sämtliche unten stehenden Passcodes eingeben könnt. So bekommt Ihr mächtige Battle-Chips. Die Zahlenkombinationen funktionieren übrigens nur für die DS-Version von "Mega Man: Battle Network 5", GBA-Besitzer nutzen andere Passwörter.

99428938	Areal Stehlen
87412146	Anti Aqua
35607360	Anti Elektro
73877466	Anti Feuer
05068930	Anti Navi V
44213168	Anti Wiederherstellen P
10386794	Anti Schwert R
10133670	Anti Holz
63231870	Attack maximal (gelb NCP)
67572009	Attack maximal (gelb)
79877132	Bea-Support NCP
30112002	Body-Pack
30112002	Body-Pack (grün)
50364410	Bug Fix
80246758	Buster-Pack NCP
80246758	Buster-Pack (blau)
79877132	Charge maximal (weiß NCP)
87412146	Charge maximal (weiß)
15595587	Custom 2
07765623	Custom Blitz 3 G
68799876	Dunkle Invis
52052687	Death Match 3 V
91098051	DjangoSP D
91182599	Dunkle Wiederherstellung
78234329	Doro Tsunami Ball
83143652	Schnelle Ladung
12118790	Volle Energie
90914896	Volle Energie
68942679	Grab Rache P
35321321	Solarkanone 3 O
90630807	HP+200 (pink NCP)
94720336	HP+200 (pink)
48785625	HP+300 (pink NCP)
48785625	HP+300 (pink)
13926561	HP+300 (weiß NCP)
13926561	HP+300 (weiß)
03419893	HP+400 (pink NCP)
03419893	HP+400 (pink)
45654128	HP+400 (gelb)
45654128	HP+400 NCP
01285874	Leaders Raid L
39285712	Lord des Chaos X
29387483	Magma Samen
64836563	Nummern Ball
22323856	P. Battle Pack 1
66426428	P. Battle Pack 2
76820385	P. Attacke +3
48582829	P. Chip +50
28475692	P. HP +100
53891756	P. HP +50
29486933	Super Kitakaze
12495783	Schwert
85375720	TP Chip
19283746	Tsunami Loch
15733751	Freischalter
25465278	Zeros Rüstung

Welcome to Animal Crossing

GLÜCKLICHER LEBEN

Schnelles Geld



Obstbäume liefern alle paar Tage drei Früchte. Importiert exotisches Obst für den richtigen Reibach.

Obstanbau

Jede Stadt hat ihr spezielles einheimisches Obst, das zufällig zu Beginn eines neuen Lebens bestimmt wird. Fünf Sorten gibt es insgesamt: Kirschen, Äpfel, Birnen, Orangen und Pfirsiche. Allerdings lässt sich mit einheimischem Obst nur mühselig Geld verdienen: All das Baumschütteln, Aufklauben und zum Laden Transportieren bringt gerade mal 100 Sternis pro Frucht. 'Exotisches' Obst erzielt dagegen je 500 Sternis, weshalb Ihr schleunigst welches anbauen solltet. Die nötigen Früchte bekommt Ihr durch (Online-) Import aus einer anderen Stadt oder als Geschenk von einem der Tiere. Grabt ein Loch und legt die Frucht hinein – nur wenige Tage später besitzt Ihr einen prächtigen Obstbaum, an dem Ware im Wert von 1.500 Sternis hängt. Pflanzt die Früchte gleich wieder in die Erde, um eine ganze Plantage aufzubauen. Als sechste und seltenste Frucht gibt es die Kokosnuss, die Ihr mit etwas Glück am Strand findet. Auch hier gilt: Nicht verscherbeln, sondern einpflanzen! Allerdings muss dies in Strandnähe geschehen.

Rübenmarkt

Wenn Ihr Euch wundert, warum Tom Nook immer irgendwas von Rübenpreisen erzählt, Ihr aber noch nie eine gesehen habt, dann solltet Ihr sonntags Ausschau nach Sigrid halten. Nur an diesem Tag hält sie sich in der Stadt auf und bietet weiße und rote Rüben feil. Die ersteren kauft Ihr, um sie in den folgenden Tagen zu einem hohen Kurs an Nook weiterzuverkaufen. Aber Achtung: Nach einer Woche vergammeln Eure Spekulationsobjekte. Rote Rüben kauft Ihr hingegen für den Eigenanbau (allerdings ist hier ein bisschen Gartenarbeit nötig).



Der Rübenkurs ändert sich ständig. Hat Tom Nook keinen lukrativen Preis für Euch, dann schaut doch in einer befreundeten Stadt vorbei.

Felsengeld

Zu den wertvollsten Sammelgütern gehören die Fossilien, die Ihr an sternförmig markierten Stellen im Boden findet. Die zum Graben nötige Schaufel kann aber auch auf ausgefallene Weise zur Geldbeschaffung eingesetzt werden. Stoßt mit dem Gartengerät die Felsen in Eurer Stadt an – gewöhnlich werdet Ihr nur durchgerüttelt, mit etwas Glück lässt ein Stein aber einen Geldsack springen. Passiert das, drescht rasch und kontinuierlich weiter auf den Felsen ein, um weitere Säcke zum Vorschein zu bringen.



Mit Insekten und Fischen lässt sich ebenfalls gut Geld machen. Allerdings könnt Ihr die Tiere auch großzügig ans Museum spenden.

Schüttel mich

Nicht nur bei Obstbäumen lohnt sich beherztes Schütteln: Neben ein paar Blättern fallen manchmal auch ein paar Sternis oder sogar ein hübsches Möbelstück aus einer unscheinbaren Krone. Aber Achtung: Unter Umständen schüttelt Ihr einen Bienenstock aus dem Baum – mitsamt einem wütenden Schwarm. Den Anblick Eures zerstochenen Gesichts solltet Ihr Euren Nachbarn besser ersparen: Kauft Medizin oder legt Euch einfach hin. Nach dem Aufwachen seid Ihr wieder gesund, später dürft Ihr Euch zudem über eine kleine finanzielle Entschädigung durch die Versicherung freuen.



Tool Time

Um ordentlich Sternis zu verdienen und das meiste aus dem neuen Leben herauszuholen, solltet Ihr schnellst möglich sämtliches Werkzeug besorgen. Tom Nook hat nicht alle wichtigen Utensilien von Beginn an vorrätig – schaut einfach täglich bei ihm vorbei, bis Ihr Angel, Axt, Kescher, Schaufel, Gießkanne und Schleuder habt. Von jedem Werkzeug gibt es eine hochentwickelte, goldene Variante, die sich durch Erfüllung mehr oder weniger anstrengender Aufgaben verdienen lässt.

Goldener Kescher

Mit dem Superkescher werden nur ausdauernde Kleinwildjäger belohnt. Fangt Ihr jedes Insekt und jede Spinne im Spiel, so überreicht Euch Törtel das goldene Netz.
Besonderheit: Der goldene Kescher ist doppelt so groß wie der normale, was die Insektenjagd erheblich einfacher macht.

Goldene Angel

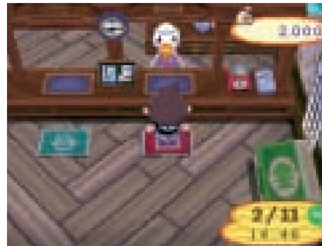
Analog zum Goldkescher bekommt Ihr die goldene Angelrute vom Bürgermeister, sobald Ihr von jeder Art Wasserlebewesen mindestens ein Exemplar gefangen habt.
Besonderheit: Die goldene Rute gewährt Euch mehr Zeit beim Einholen der Leine, nachdem ein Tier angebissen hat.

Goldene Schaufel

An das goldene Grabwerkzeug gelangt Ihr wirklich einfach: Kauft Euch zwei Schaufeln bei Tom Nook und vergrabt eine in der Erde. Diese verwandelt sich über Nacht in eine Goldschaufel, die Ihr tags darauf einfach wieder ausgrabt.
Besonderheit: Mit der goldenen Schaufel könnt Ihr Geldbäume pflanzen. Grabt dazu mit dem edlen Werkzeug ein Loch und legt einen Sack Sternis hinein. Allerdings gibt es keine Wachstumsgarantie für diese ganz besonderen Pflanzen.

Goldene Gießkanne

Neben diversen anderen Diensten bieten Pelly oder Peggy im Rathaus auch eine Einschätzung über den Zustand Eurer Stadt. Ist sie 16 Tage am Stück perfekt in Schuss, überreicht Euch eine der beiden die goldene Gießkanne. Für eine funktionierende Umwelt müssen vier Regeln beachtet werden: Rupft penibel alles Unkraut aus, gießt vertrocknende Blumen, lasst keine Items herumliegen und pflanzt genug Bäume (dürfen sich nicht berühren, nicht zu viel und nicht zu wenig sein) und Blumen (kann man nie genug haben – nicht nur als Frau).
Besonderheit: Mit der goldenen Gießkanne lassen sich goldene Rosen züchten, die bei Tom Nook hoch im Kurs stehen. Hierzu züchtet Ihr aus zwei roten Exemplaren schwarze Rosen (pflanzt die beiden Blumen nebeneinander und hofft auf eine Kreuzung). Sobald



Seid Ihr sowieso gerade im Rathaus, dann solltet Ihr flink in die grüne Recyclingtonne blicken – vielleicht hat ja jemand was Brauchbares weggeworfen.

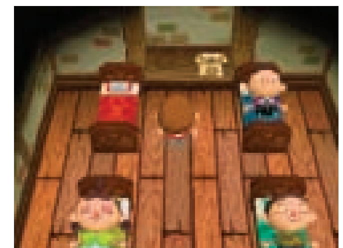
diese verwelken, gießt Ihr sie mit der goldenen Kanne, um am nächsten Tag goldene Rosen zu erhalten.

Goldene Schleuder

Mit der Schleuder holt Ihr Geschenke vom Himmel, die manchmal an Luftballons über den oberen Bildschirm schweben. Gelingt es Euch 15-mal, einen Ballon abzuschießen, bekommt Ihr die goldene Schleuder.
Besonderheit: Mit der Goldschleuder müsst Ihr nicht mehr so genau zielen, da sie statt einem Stein gleich drei verschießt.

Goldene Axt

An die goldene Axt zu kommen, ist äußerst kompliziert. Kauft zunächst Sigrid eine rote Rübe ab und vergrabt sie. Am nächsten Tag grabt Ihr die Rübe wieder aus und gebt sie Winci. Mit etwas Glück schenkt er Euch dafür einen Turban, den Ihr Aziza überreicht. Diese rückt dafür eine Vase oder einen Massagesessel heraus. Letzteren schenkt Ihr Bürgermeister Törtel, wenn er am nächsten Feiertag vorm Rathaus steht. Dafür bekommt Ihr eine Kammmuschel. Und die wird schließlich bei Johannes, der beizeiten am Strand herumhängt, gegen sein Bild oder die Goldaxt getauscht.
Besonderheit: Die goldene Axt kann zwar auch nicht mehr als Bäume fällen, im Gegensatz zur normalen, die Ihr für 500 Sternis bei Tom Nook kauft, geht sie aber nicht durch übermäßigen Gebrauch kaputt.



Geteilte Arbeit ist halbe Arbeit: Bis zu vier Spieler können ein Haus bewohnen – lasst Familie und Freunde mitarbeiten, um Eure Ziele schneller zu erreichen.

Wirtschaftswachstum



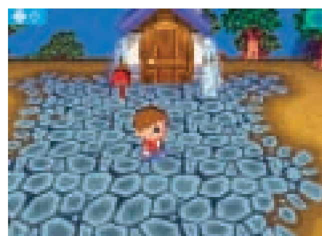
Die linke Stadtwache Wuff betreibt das Fundbüro: Fragt ihn nach herrenlosen Items und sackt sie ungestraft ein.

Die "Animal Crossing"-Stadt ist eine sich ständig verändernde Gemeinde: Jahreszeiten kommen und gehen, Blumen sprießen und verwelken, Nachbarn ziehen ein und aus. Tom Nooks Laden ist zwar ein Fels in der Brandung, aber auch er verändert sich im Lauf der Zeit. Hat Nook einen bestimmten Sterni-Umsatz bei An- und Verkäufen erreicht, so macht er den Laden für einen Tag dicht und baut ihn zu einem größeren Geschäft um. Dreimal geschieht dies, bis Ihr schließlich im Einkaufsparadies HyperNook shoppt und Euch dort in einem angeschlossenen Friseursalon sogar die Haare schneiden lasst. Die nötigen Umsätze sind 25.000, 65.000 und 240.000 Sternis. Für die letzte Ausbaustufe muss zudem jemand von außerhalb (über 'DS zu DS' oder 'Nintendo WiFi Connection') in Eure Stadt kommen und Nook mindestens ein Item abkaufen.

Kundenpunkte	Rabatt
300	-
5.000	5%
10.000	10%
20.000	20%

Neben der Ware befindet sich im Laden auch ein Punkteautomat: Tom Nook bietet ein Bonussystem an, das Euch für fleißiges Shoppen belohnt. Pro 100 Sternis bekommt Ihr einen Punkt gut geschrieben, viermal könnt Ihr Euren Kundenstatus verbessern und erhaltet als Belohnung jeweils ein Ladenmodell und Rabatt bei weiteren Einkäufen.
Trotz aller Einkaufsfreuden solltet Ihr einen Teil Eues Geldes auch zum Rathaus bringen. Am Postschalter könnt Ihr nämlich Eure Hypothek abstottern, was nicht nur Tom Nook freut, sondern Euch auch die Möglichkeit auf ein größeres Heim eröffnet. Ist die Hypothek abgezahlt, erweitert Nook über Nacht das Gebäude. Sechs Ausbaustufen liegen zwischen Hütte und Villa.

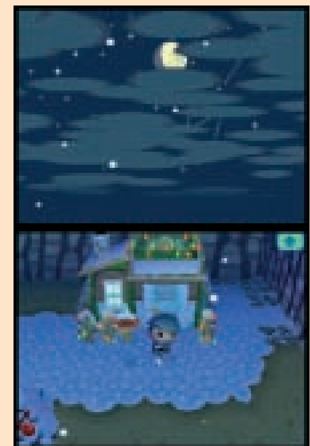
Gebäude	Hypothek (Sternis)
Anfängliches Heim	19.800
Erste Erweiterung	120.000
Zweite Erweiterung	298.000
Dritte Erweiterung	598.000
Vierte Erweiterung	728.000
Fünfte Erweiterung	848.000
Sechste Erweiterung	948.000



Habt Ihr 19.800 Sternis abbezahlt, werdet Ihr mit dieser größeren Hütte belohnt. Bis zur Villa ist's noch ein weiter Weg.



Spiel auf Zeit



Wer alles sehen und haben will, muss rund ums Jahr spielen. Das Lichterfest ist z.B. Winter-exklusiv.

Tag- und Nachtwechsel, Wochentage, Jahreszeiten und bestimmte Daten wirken sich weitreichend auf das Spiel aus. Fische und Insekten haben nicht nur ihre Lieblingslebensräume, sondern tauchen oft nur in bestimmten Monaten und zu bestimmten Zeiten auf. Mit Euren Besuchern ist es ähnlich: Fred oder K.K. treiben sich nur samstags in Eurer Stadt herum, Winci, Aziza oder Johannes an zufälligen Tagen unter der Woche – Wuff kann Euch mehr zu den sporadischen Gästen sagen.

SOCOM U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO

MEHRSPIELER-TAKTIKEN

Ready, Set – Go! Go! Go! Training für den Online-Ernstfall.

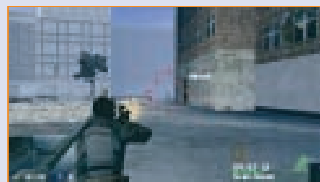
Beim Sterben ist jeder der Erste: Wer in „Socom" den Online-Modus entjungfert, hat in seinem Team nicht viel zu melden. Vermutlich überlebt Ihr nicht mal den ersten Schusswechsel, denn hier müsst Ihr schneller schalten als in den Solo-Missionen. Mit etwas Erfahrung werdet Ihr dagegen auch mit vielen Gegnern fertig: *Mobile Gamer* trainiert Euch zum Elitesoldaten. *oe*

Meistert die Waffen!



Von unten trefft Ihr besser: Hier zielt Euer Soldat automatisch auf den Kopf, während der Gegner Euren Körper anvisiert – experimentiert im Ad-Hoc-Modus.

Wer seine Waffe genau kennt, kann damit besser umgehen: Neulinge spielen mit den Sturmgewehren, die schnelle Feuergeschwindigkeit mit souveräner Reichweite vereinen. Die verschiedenen Varianten für Seals und Terroristen unterscheiden sich taktisch vor allem durch die möglichen Schuss-Modi: Ihr könnt mit einem Knopfdruck ein bis fünf Kugeln abfeuern. Beachtet dabei den Rückstoß, der den gelben Zielpunkt mit jedem Schuss nach oben versetzt. Wer im korrekten Moment nachfeuert, landet einen Kopftreffer. Für bessere Headshot-Quoten experimentiert Ihr also mit den Schuss-Modi und findet Eure optimale Konfiguration. Später entdeckt Ihr die Vorzüge der anderen Waffen, müsst dann aber Eure Taktik ändern. Flinte und MG sind nur auf kurze Distanz wirkungsvoll; nutzt sie z.B. in den Maps 'The Bunker' und 'Lockdown'. Zum Zielen per Fernrohr habt Ihr bei Online-Matches meist keine Zeit, trotzdem nutzen die Scharfschützengewehre mit ihrer Reichweite. Auf offenen Flächen wie dem Fluss in 'Riverine' trefft Ihr so Gegner, lange bevor sie Euch anvisieren können – weicht zurück, um nicht in ihre Reichweite zu kommen. Zum Glück sind selbst Scharfschützen im Nahkampf wehrhaft: Greift zur Sekundärwaffe, denn die Maschinenpistole ist bei kurzer Distanz jeder anderen Wumme überlegen.

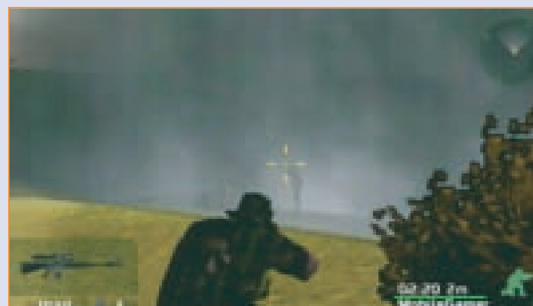


Nutzt die Reichweite Eurer Waffe: Oftmals könnt Ihr den Feind treffen, bevor er auf Euch zielen kann.

Zusätzliche Ausrüstung



Sucht Engpässe und schleudert aus der Ferne Granaten: Im Modus 'Frei umsehen' trefft Ihr so Gegner, die Ihr noch nicht mal sehen könnt.



Tödlicher Rauch: Dank Nebelgranate kann sich der Feind auf wenige Meter anschleichen – die Zielfunktion fällt aus.

Individuelle Ausrüstung ermöglicht eine Vielzahl von Manövern. Granaten nutzen Euch vor allem in Höhlen und Gebäuden, weil sie von Wänden abprallen und um die Ecke kullern – wer zum Wurf flink in den Modus 'Frei umsehen' wechselt und etwas nach oben blickt, schleudert weiter als der Feind. Auf offenem Feld sind dagegen Bazooka und die Granatwerfer-Upgrades der Sturmgewehre treffsicherer. Wenn Euch der Feind festnagelt, kann Euch auch eine Nebelgranate nützlich sein. Etwa an den Ausgängen der Höhle im 'Village' ermöglicht sie überraschende Sturmmanöver. In engen Gängen sowie speziell im Modus 'Captive' installiert Ihr Claymores, damit vermint Ihr auch gefallene Feinde – wenn ihn ein Kollege beleben will, reißt ihn die Sprengfalle mit ins Verderben. Freunde befreit Ihr dagegen mit einer Granate von Minen.

Nutzt die Deckung!



Kennt die Routen: Terroristen zielen mit der Bazooka auf die Höhle im 'Village', hier lassen sich immer leichte Abschüsse machen – sofern kein Rauch die Sicht vernebelt.



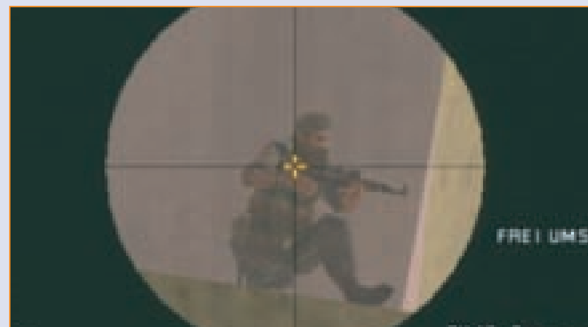
Auch Sprengenfallen brauchen Deckung, sonst werden sie erspäht: Platziert sie hinter Kanten und Ecken, im Gebüsch und bei gefallenen Feinden.

Geduckte Haltung und das Verstecken hinter Kisten und Ecken sind natürlich Pflicht. Wer zudem die 16 Maps im Detail kennt, ist klar im Vorteil. Wichtig sind vor allem die Bereiche, in denen die gegnerischen Teams nach Beginn einer Runde aufeinander treffen. Merkt Euch genau, wo die ersten Granaten einschlagen und spielt auch mal im anderen Team, um deren Positionen auszuloten: So wisst Ihr auch ohne Blickkontakt, wo sich der Feind bei Gefechten an Schlüsselpunkten versteckt. Außerdem solltet Ihr die Winkel kennen, in denen sich die berüchtigten Camper verkriechen und unvorsichtigen Spielern auflauern. Wer etwa den Speisesaal im Level 'Lockdown' betritt, ohne vorher ein bis zwei Granaten hineinzuwerfen, ist selbst schuld. Es gibt auch Stellen, die Aufmerksamkeit auf mehreren Ebenen erfordern: Im Bahnhof 'Rolling Stock' können sich Scharfschützen an die Geleise legen und unter den Zügen durchballern – solange der Feind steht, kann er den Angreifer kaum erspähen. Bei Matches mit Auferstehung lohnt es sich, die 'Respawn'-Punkte des Feindes zu kennen: Die meisten Gegner erscheinen mit gleicher Blickrichtung, Ihr könnt ihnen also hinterrücks auflauern oder auf der zu erwartenden Marschroute Sprengfallen legen.

Bleibt in Bewegung!



Wer mobil bleibt, kann auf Schusslaute reagieren und dem Feind in den Rücken fallen. Solange er abgelenkt ist, wird er Euch nicht bemerken.



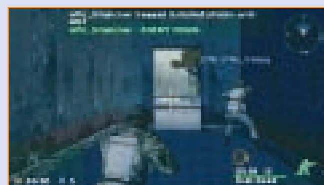
Verpasst dem faulen Ei einen Denkzettel: Mit dem Zielfernrohr trefft Ihr meist nur kauernde Camper, diese allerdings aus maximaler Entfernung.

Wenn Euch der Feind erstmal umstellt hat, habt Ihr keine Chance mehr. Egal, ob er Euch sehen kann oder nicht, bald wird um jede Ecke eine Granate purzeln. Deshalb solltet Ihr stets in Bewegung bleiben. Das bedeutet natürlich nicht, dass Ihr bei wüstem Kreuzfeuer ins offene Feld lauft – aber in Feuerpausen solltet Ihr jede Gelegenheit nutzen, eine neue Deckung zu finden. Denn wo der Gegner schon gesucht hat, wird er Euch nicht vermuten. Außerdem hilft mobilen Spielern oftmals der Zufall; sie tauchen hinter dem Rücken der Feinde auf und nutzen den Überraschungseffekt. Auch wenn Euch der Gegner bereits entdeckt hat, solltet Ihr niemals stehen bleiben. Lauft unter Feuer immer zur Seite, um schwere Treffer oder gar Kopfschüsse zu vermeiden.

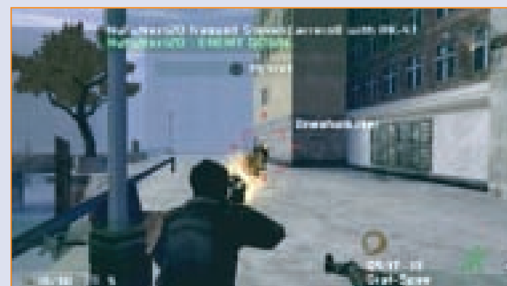
Optimales Teamwork



Erobert die Kampfgebiete mit System: Der Kamerad wirft eine Blitzgranate, dann stürmt Ihr um die Ecke – in solchen Situationen ist spontane Absprache wichtig.



Besonders bei umkämpften Toren ist Vorsicht geboten: Haltet Abstand zum Kameraden, damit Granaten weniger Schaden am Team anrichten.



Unter Feuer muss jeder Handgriff sitzen: Speziell für 'Captive'-Gefechte übt Ihr synchrones Schießen und Beleben.

Gute Zusammenarbeit ist in „Socom" das A und O: Drei eingespielte Freunde werden mit acht Einzelkämpfern locker fertig. Das klappt natürlich nur, sofern die Kommunikation stimmt. Wenn alle drei Freunde gleichzeitig Granaten werfen, sind sie stürmenden Gegnern hilflos ausgeliefert. Deshalb müssen Aufgabenverteilung und synchrone Angriffe abgesprochen werden. Ihr werdet es selbst erleben: Je mehr die Spieler kommunizieren, desto trickreicher werden die Matches und desto erfolgreicher das Team – traut Euch, wenn Ihr eine Idee habt. Einsteiger hängen sich am besten in einem 'Captive'-Match an einen routinierten Spieler und beleben ihn, wenn er getroffen wird. Er wird es Euch danken und per Teamtalk auf die wichtigsten Spots und Kniffe, aber auch Fehler hinweisen. Gleichzeitig könnt Ihr natürlich seine Kampftechniken abschauen. Erfahrene „Socom"-Spieler halten trotzdem immer respektvollen Abstand zum Kameraden, sonst kann nur eine Granate oder Sprengfalle das ganze Team auslöschen – und das wäre ein Geschenk an den Feind.

RESIDENT EVIL Deadly Silence

ÜBERLEBENS-TRAINING

Raketenwerfer

Zockt das Hauptspiel in weniger als drei Stunden durch, um den mächtigen Raketenwerfer freizuschalten. Welches Szenario Ihr durchspielt, ist unwichtig. Die explosive Bleispritze liegt im Inventar, wenn Ihr nach Eurem 'Speedrun' ein neues Spiel startet. Die Projektile des Raketenwerfers perforieren Zombies, Hunter und Spinnen mit einem einzigen Schuss. Selbst der Tyrant fürchtet die fliegenden Knallfrösche. Eine einzige Rakete reicht, um den Boss zu terminieren.

Masters of Knifing

Spielt den Rebirth-Modus einmal durch, um das fünf Levels umfassende Messer-Minispiel freizuschalten.

Doppelte Munition

Haltet im Auswahlschirm von Classic- und Rebirth-Modus das Steuerkreuz nach rechts, bis sich der Schriftzug grün färbt. Jetzt kann Eure Spielfigur per Cheat die doppelte Anzahl Kugeln sammeln.

Kostüme



Um den Schlüssel zum Umkleideraum in Euer Inventar zu zaubern, habt Ihr zwei Möglichkeiten: Haltet als Jill Valentine Barry Burton und Chris Redfield am Leben oder schützt Jill und Rebecca Chambers, wenn Ihr als Chris spielt. Nachdem Ihr das Spiel gelöst habt, speichert Ihr und startet erneut. Jetzt habt Ihr den Spezialschlüssel im Rucksack. Damit könnt Ihr einen besonderen Raum im Erdgeschoss des Herrenhauses aufschließen. Hier legt Ihr Eurem Spielcharakter ein alternatives Kostüm an. Die Klamotten haben allerdings nur optischen Wert.

Zusatzcharaktere

Erfüllt die Anforderungen der folgenden Liste, um all die sympathischen Charaktere aus dem Intro-Video als Spielfigur freizuschalten.

Barry Burton
löst den Rebirth-Modus mit Jill

Enrico Marini
spielt alle Coop Mehrspieler-Levels durch

Forest Speyer
löst den Classic-Modus mit Jill

Kenneth J. Sullivan
löst den Classic-Modus mit Chris

Rebecca Chambers
löst den Rebirth-Modus mit Chris

Richard Aiken
spielt alle Versus-Mehrspieler-Levels durch

Albert Wesker
spielt alle fünf 'Masters of Knifing'-Levels mit B-Rang durch

Gegner-Almanach

Sämtliche Standardmonster und Endbosse des Spiels werden hier besprochen. Informiert Euch über die sinnvollsten Boss-Taktiken und die ideale Bewaffnung im Kampf gegen die Höllenbrut.

Zombies
Ort: überall
Waffe: Pistole/Schrotflinte
Einzelne Untote erledigt Ihr mit der Standardpistole oder rennt vor ihnen weg. Greifen die fauligen Burschen in Gruppen an, nutzt Ihr die Streuwirkung der Schrotflinte.

Hunde
Ort: überall
Waffe: Messer/Pistole
Schießt die fiesen Kläffer mit der Pistole nieder und gebt ihnen mit dem Messer den Rest.

Spinnen (groß)
Ort: Villa, Wachhaus
Waffe: Bazooka mit Flammen- oder Säurepatronen/Schrotflinte
Bleibt auf Distanz und holt sie mit einem gezielten Bazookaschuss von der Decke. Rennen die Arachniden auf Euch zu, nutzt Ihr Schrotmunition.

Spinnen (klein)
Ort: Innenhof, Untergrund
Waffe: Stiefel
Drauftreten und Schluss!

Krähen
Ort: Villa, Innenhof, Labor
Waffe: Pistole/Messer
Versucht den nervigen Flattermännern möglichst immer auszuweichen.

Kleine Schlangen
Ort: Innenhof, Untergrund
Waffe: Beine (in der Hand)
Sobald sie aus den Bäumen fallen, rennt Ihr einfach weg.

Hornissen
Ort: Wachhaus
Waffe: Beine (in der Hand)
Auch diesen Quälgeistern solltet Ihr tunlichst ausweichen.

Hornissen (groß)
Ort: Villa, Wachhaus, Labor (Rebirth-Modus)
Waffe: Pistole/Messer
Versucht sie aus der Entfernung wegzuknallen.

Hunter
Ort: Villa, Innenhof, Wachhaus, Labor
Waffe: Bazooka /Schrotflinte
Hunter springen Euch gerne hinterher, um dann Euren Kopf abzureißen. Fällt sie aus mittlerer Distanz mit drei Schrotflinten-Treffern oder einem Bazooka-Schuss.

Head Hunter
Ort: Villa, Labor
Waffe: Pistole/Schrotflinte
Schießt sie von der Decke und setzt nach, wenn sie wieder auf die Füße kommen.

Riesenspinne (Boss)
Ort: Untergrund
Waffe: Schrotflinte/Bazooka mit Brandmunition
Greift nur mit blauen Kräutern im Gepäck an. Nach einem Treffer weicht Ihr seitlich aus und feuert erneut. Mit der Bazooka braucht Ihr lediglich zwei Schuss Brandmunition.

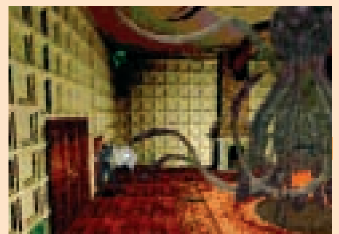


Riesenschlange (Boss)
Ort: Villa (zweimal)
Waffe: Schrotflinte
Müht Euch nicht mit Ausweichversuchen ab, sondern pumpt das Reptil mit Schrot voll. Haltet blaues Kraut bereit, um das Schlangengift zu neutralisieren.



Haie
Ort: Keller des Wachhauses
Waffe: keine
Umgeht sie und dreht ihnen das Wasser ab.

Pflanze 42 (Boss)
Ort: Wachhaus
Waffe: Bazooka mit Brandmunition/Schrotflinte
Jill hält einfach mit der Bazooka drauf, Chris muss mit der Schortfinte arbeiten. Wechselt nach jedem Treffer den Standort, um der tropfenden Säure auszuweichen.



Tyrant (Boss)
Ort: Laborkeller, Helikopter-Plattform
Waffe: Magnum/Raketenwerfer
Bei der ersten Begegnung im Labor jagt Ihr dem Lulatsch aus der Entfernung ein Magnum-Magazin rein. Wenn Ihr den Tyrant auf der Heli-Plattform wiedertrefft, wird Euch ein Raketenwerfer aus einem Hubschrauber zugeworfen. Ein Schuss mit dieser Prachtwumme genügt, und der letzte "Resident Evil: Deadly Silence"-Gegner ist Geschichte. Herzlichen Glückwunsch.

Gute Unterhaltung!

Multimedia >>

AB SEITE 84

...WELTMEISTER: HANDY

Jede Menge Fußball und bekannte Videospiel-Helden sorgen auf Euren Handys für Spaß – wir haben uns 47 aktuelle Downloads angesehen.

Sport, Spaß, Spannung.



Angesichts der WM landen diesmal besonders viele Fußball-Spiele auf dem Pixel-Prüfstand.



AB SEITE 92

...AUFSTEIGER: POCKET-PC

Gut und günstig: Hobby-Programmierer und kleinere Firmen versorgen den Pocket-PC mit interessanter Software.

AB SEITE 90

...ABSTEIGER: N-GAGE

Strategie und Action:
Ein letztes Aufbäumen beschert Nokias Handy-Spielerei zwei Klassiker.



AB SEITE 96

...GEHEIMTIPP: NEO GEO POCKET



Fun aus Fernost: Unsere Retro-Rubrik wirft diesmal einen Blick auf den Neo Geo Pocket – gute Technik, wenig Spiele, viel Spaß.

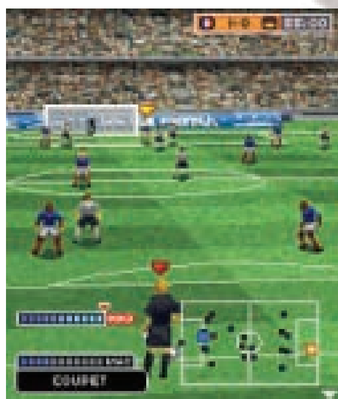
Leseführung >>

Die ganze Welt des mobilen Entertainments

Während wir uns im Testteil der *Mobile Gamer* den drei Schwergewichten Game Boy, Nintendo DS und Sony PSP widmen, kommen in der Multimedia-Rubrik alle anderen Handheld-Facetten zum Vorschein. So finden Freunde von N-Gage und Pocket-PC alles Wissenswerte zu ihrem System auf den eigens dafür reservierten Seiten. Auch normale Handys mit ihren Spiele-Fähigkeiten kommen nicht zu kurz. Ganz zu schweigen von unserer exklusiven Vorstellung mobiler Exoten und Oldies wie der PC-Engine GT. Und nicht zu vergessen: Musik und Film auf UMD-Datenträger für die portable Playstation.

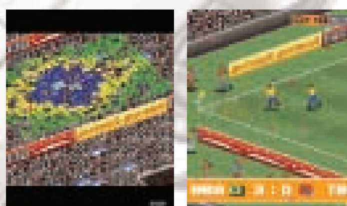


Handy-Games >>




In der 3D-Version (oben) überblickt Ihr auch mal das ganze Spielfeld, die Bitmap-Kamera bleibt dagegen isometrisch.

Ihr zweifelt an der deutschen Nationalmannschaft? Dann nehmt Ihr die Weltmeisterschaft selbst in die Hand: „2006 Real Football" hat zwar keine FIFA-Lizenz, aber immerhin FIFPro – so kommen berühmte Namen wie Emerson, Ronaldo und Oliver Kahn ins Spiel.



Hier wird gefeiert: Jubelnde Fans und euphorische Spieler zaubern eine tolle Stadionatmosphäre.



2006 Real Football (3D)

Sport >> Fußball

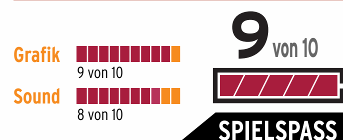
Gewinnt die Weltmeisterschaft: Gameloft bringt das beste Fußballspiel zum Großereignis.

Gebolzt wird gleich in diversen Pokal-, Freundschafts- und Schnellspielen, außerdem kämpft Ihr Euch durch die Liga. Die umfangreiche Steuerung nimmt die komplette Tastatur in Anspruch: Wie in einer Konsolenkickerei können die Spieler joggen und sprinten, grätschen, rempeln und verschiedene Pässe spielen - es gelingen Doppelpässe wie auch weites Zuspiel. Trickreiche Torschützen freuen sich außerdem über den 'AIM'-Balken, mit dem sich der Ball anschneiden lässt: „2006 Real Football" spielt sich komplexer als alle anderen Kickereien für Handy! Die isometrische Perspektive bietet Übersicht, in der 3D-Version schwenkt die Kamera auch in andere Perspektiven – etwa beim Frei- und Abstoß habt Ihr dann den kompletten Rasen im Blick. Und auch die Stadionatmosphäre kann Gameloft einfangen: Eure Sportler feiern jeden Treffer, während die Fans auf den Rängen Fahnen schwenken, in die Tröte blasen und Konfettikanonen abfeuern!



2006 Real Football (3D)	
Unterstützt	>> LG/MO/NO/PA/SA/SH/SI/SO
Hersteller	>> Gameloft
Anbieter	>> www.gameloft.de
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik: 9 von 10
Sound: 8 von 10



9 von 10 SPIELSPASS

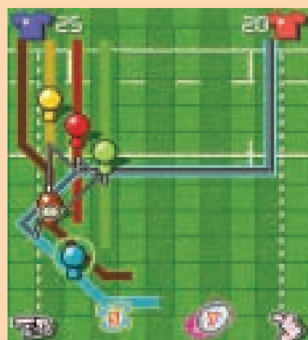
Brillant: „Real Football" bietet fast soviel Spieltiefe wie Fußball-Titel für 'große' Handhelds und Konsolen.

Handy Hersteller >>

Jedes einzelne Handy-Modell, mit dem die getesteten Spiele kompatibel sind, können wir leider nicht aufzählen: Wir halten uns an ihre Hersteller, deren Abkürzungen Ihr in der Tabelle unten findet.

LG	LG
MO	Motorola
NO	Nokia
PA	Panasonic
SA	Samsung
SH	Sharp
SI	Siemens
SM	Sagem
SO	Sony Ericsson

Rasentaktik von Iomo



Ihr liebt Strategiespiele, wollt Euch aber auch mal sportlich betätigen? Iomo verspricht das rabiate „Rugby Back Attack", in dem Ihr auf dem Reißbrett (Bild) eigene Spielzüge für die komplette Mannschaft entwerfen dürft. In der taktischen Umsetzung des Sports werdet Ihr sowohl gegen virtuelle Teams als auch Freunde antreten, dabei halten die Spieler abwechselnd das Handy.

Beinharte Action zum Spionagefilm

Zeitgleich zum Kinofilm „Mission Impossible 3" ballert Gameloft auf dem Handy: In der Umsetzung werdet Ihr die Schauplätze der Filmhandlung vor allem zu Fuß erkunden sowie mit Uzi und Flinte allerlei Bösewichte durchlöchern (Bild). Außerdem erwarten Euch vertikal scrollende Levels, die Ihr mit dem Hubschrauber überfliegt: Heizt den Ganoven mit dem Raketenwerfer ein!



Seid Ihr fit für Deutschland?

Während sich die Parteien um den Einbürgerungstest streiten, dürft Ihr Euch auf dem Handy eine eigene Meinung bilden. Unter www.deutschland.esc58.de ladet Ihr den 100-Fragen-Katalog des hessischen Innenministers Volker Bouffier auf Euer Handy. Anschließend könnt Ihr Euch selbst testen und prüfen, ob Ihr die Antworten auf die umstrittenen Fragen wisst. Der Download des Einbürgerungstests kostet Euch rund zwei Euro.



Playman World Soccer

Sport >> Fußball

Dank Comic-Grafik und exzellenter Spielbarkeit ist „Playman“ (siehe *Mobile Gamer* Ausgabe 3) die beste Sportserie für Handys. Auch für die WM hat man sich eine spannende Alternative einfallen lassen: Der komplexe Karriere-Modus konfrontiert Eure Mannschaft mit über 100 Herausforderern, die Euch zu Turnieren und Elfmeterschießen laden. Die Steuerung wirkt zunächst etwas träge, dafür lassen sich aber bald die Tricks um so effektiver einsetzen. Ihr befördert den Ball mit Flanke und Kopfball ins Netz und beherrscht Spezialkicks, bei denen Ihr den Ball während des Fluges lenkt. So gelingen spektakuläre Kurvenschüsse, die ans Übernatürliche grenzen: Realistisch ist „Playman World Soccer“ nicht, aber eine klasse Fun-Alternative zum üblichen WM-Abklatsch.



Um die Mauer herum ins Netz: Bei Spezialkicks lenkt Ihr den fliegenden Ball!

Playman World Soccer

Unterstützt	>> MO/NO/PA/SA/SH/SI/SO
Hersteller	>> Mr. Goodliving
Anbieter	>> www.mrgoodliving.com
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> keine

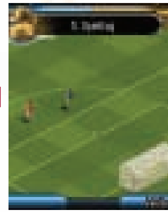
Grafik 8 von 10
Sound 7 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Etwas träges, aber um so trickreicheres Fun-Fußball mit umfangreichem Karriere-Modus.

Sportschau Fußball Manager 2006

Sport >> Fußball



Gähn: Die langweiligen Matches sind taktisch ziemlich trist.

Beim berühmten Fußballmanager wird nicht gebolzt: Hier seid Ihr der Chef, der am Spielfeldrand zittert. Ihr bereitet Eure Mannschaft mit individuellem Training vor, handelt mit Spielern und bestimmt Aufstellung und Taktik – dann heißt es zugucken und Daumen drücken. Leider machen es Euch die detailarm animierten Matches recht schwer, Erfolg oder Scheitern Eurer Trainingsakzente abzulesen. Mangels Feedback fühlt Ihr Euch bald wie Rudi und werft enttäuscht das Handtuch.

Betriebssystem	>> MO/NO/PA/SA/SH/SI/SO
Hersteller	>> Ojom
Anbieter	>> www.ojom.com
Zirka-Preis	>> 3 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte

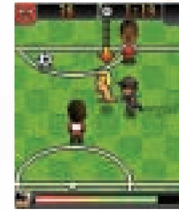
Grafik 3 von 10
Sound 4 von 10

4 von 10 SPIELSPASS

Plumpe Spielanimationen geben Euch kaum Einblick in die Mannschaft.

Flitzer

Reaktion >> Geschicklichkeit



Lasst Euch nicht schnappen: Flitzer werden von der Security gejagt.

Euch geht Fußball auf den Keks? Dann stört doch bei der WM als „Flitzer“! Ihr rennt winkend übers das Spielfeld, zeigt dem Publikum Euer nacktes Gesäß und klettert gar aufs Tor, um über die Latte zu tanzen. Interaktives Publikum und witzige Animationen mit Pixelpimmel und Wabbelpopo sorgen dabei für ausgelassene Stimmung – zumal die Spieltiefe stimmt. Ihr müsst den wahlweise männlichen oder weiblichen Helden laufend mit Fastfood stärken und vor den vielen Ordnern flüchten.

Betriebssystem	>> LG/MO/NO/SA/SH/SI/SO
Hersteller	>> Handy Games
Anbieter	>> www.handy-games.com
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 7 von 10
Sound 5 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Anarchie auf dem Rasen: humorvoller Stunt-Wettlauf für Fußballmuffel.

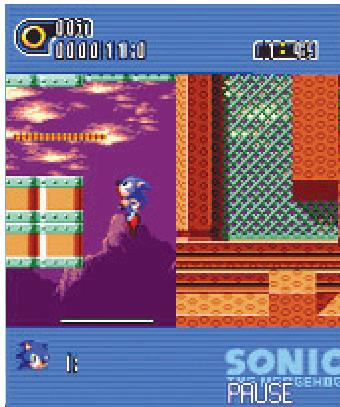
Sonic the Hedgehog

Reaktion >> Jump'n'Run

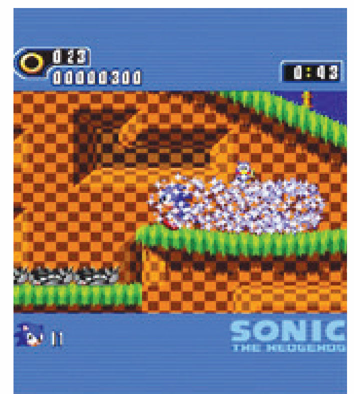
In den 90er-Jahren war er Marios gefährlichster Herausforderer und bis heute gilt er als schnellster Hüpfheld aller Zeiten. Das hat seinen guten Grund, denn Eile ist geboten: Dr. Robotnik verwandelt niedliche Tiere in monströse Kampfmaschinen, um mit ihnen die Welt zu beherrschen. Ifone bringt das erste Abenteuer des Sega-Igels aufs Handy; jetzt die ersten drei Welten und im Herbst das Finale. Wie im Original fürs Mega Drive flitzt Ihr über verschlungene Pfade, durch Loopings und über Rampen, die den Igel über Stachelfelder und Abgründe katapultieren. Außerdem entdeckt Ihr Extras wie Schutzschild und jede Menge Ringe, die Sonic Extraleben verschaffen und ihn schützen – erst wenn er pleite ist, können ihn die Fallen und Feinde niederstrecken. Natürlich trefft Ihr unterwegs Robotniks Metallschergen und in drei Obermotzkämpfen den Chef persönlich – springt ihm mit der Kugelattacke aufs Dach.

Leider ist die Umsetzung nichts für Einsteiger, sondern ein klarer Fall für Profis: „Sonic the Hedgehog“ spielt sich zwar fast so schnell wie auf der Konsole, nutzt aber nur einen Teil des ohnehin kleinen Displays. Deshalb müsst Ihr die Levels im Schlaf beherrschen, um bei Topspeed nicht in die Falle zu laufen. Neulinge tasten sich entweder langsam vor oder loten per Trial & Error aus, wann sie bremsen müssen; das kostet Zeit und Nerven. Den Levelaufbau hat Ifone nicht verändert, das kommt Kennern zugute. Sie gewöhnen sich schnell an das neue Timing und flitzen dann wie gewohnt problemlos durch die verzwickten Insel- und Stadtwelten.





„Sonic the Hedgehog“ präsentiert sich im Originalformat: Deshalb nutzt das Hüpfspiel nur die Hälfte des Bildschirms – zumindest wurden die Anzeigen ausgelagert.



Jetzt aber mit Vollgas: Der Stern macht den Igel unverwundbar.

Sonic the Hedgehog

Unterstützt	>> MO/NO/SA/SM/SO
Hersteller	>> Ifone
Anbieter	>> www.ifone.com
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 7 von 10
Sound 8 von 10

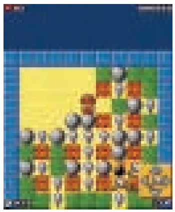
7 von 10 SPIELSPASS

Höllisch schnell, aber ganz schön klein: Nur wer sich gut auskennt, flitzt souverän durch die Levels.



Boulder Dash 2

Reaktion >> Geschicklichkeit



Rockford wird nur selten eingeschlossen: Nutzt die neuen Extras wie den Hammer.

Im Klassiker „Boulder Dash" gräbt sich Schatzsucher Rockford durch Höhlen, in denen lockere Felsen Steinschläge auslösen – lasst Euch nicht zerquetschen! Der Nachfolger bereichert das knifflige Spielprinzip mit „Bomberman"-Logik: Ihr könnt die Felsen sprengen und mit dem Kick Bomben sowie Steine anschubsen. Außerdem gibt's weitere Werkzeuge wie den Hammer. Zehn Tutor-Levels machen Euch mit den neuen Manövern vertraut, anschließend knobelt Ihr auf eigene Faust.

Betriebssystem	>> MO/NO/SA/SH/SM/SO
Hersteller	>> I-play
Anbieter	>> www.iplay.com
Zirka-Preis	>> 3 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 4 von 10
Sound 5 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Gelungen: taktisches Update des sympathischen Buddel-Klassikers.

Call of Duty 2

Action >> Ballerspiel



Sprengen und Säubern: Eure Einsatzpläne erhaltet Ihr per Funk.

Auch auf dem Handy kommandiert Ihr KI-Soldaten durch deutsche WW2-Stellungen, alleine wäre Euer Soldat aber besser dran: Eure dämlichen Kollegen laufen mitten ins Kreuzfeuer und oftmals direkt vor Eure Flinte, ganz schön nervig. Da hilft selbst die träge Zielfunktion wenig, für die Ihr die Feuertaste gedrückt haltet. Auch technisch ist „Call of Duty 2" alles andere als eine Meisterleistung: Die eingestreuten 3D-Gebäude, -Züge und -Panzer wirken eher schäbig als eindrucksvoll.

Betriebssystem	>> MO/NO/SA/SH/SI/SO
Hersteller	>> Mforma
Anbieter	>> www.mforma.com
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> deutscher Text

Grafik 5 von 10
Sound 4 von 10

5 von 10 SPIELSPASS

Doofe KI-Kameraden und plumpes 3D-Inventar vermiesen die Ballerei.

Spellboys

Denken >> Knobelspiel

Puzzlespiele mit farbigen Steinen gibt's wie Sand am Meer, der Zauberlehrling von „Spellboys" überrascht Euch aber mit beispiellos simpler Steuerung und dynamischem Schwierigkeitsgrad. Euer Held schiebt die jeweils aktuelle Kugel über dem Spielfeld hin und her: Per Tastendruck entscheidet Ihr, wo er sie fallen lässt. Außerdem entdeckt Ihr 13 Zaubersteine, die ebenfalls Kugeln verschwinden lassen. Aber nicht nur die Farbe ist entscheidend, Combo-starke Spieler machen auch schnell mit Kristallen und Klötzen Bekanntschaft. Die 50 Levels des Story-Modus erklären alle Elemente und konfrontieren Euch mit Aufgaben und Herausforderern wie Rivale Pocus. Daneben bringt Euch der Professional-Modus mit voller Steinvielfalt ins Schwitzen.



Ketten, Combos und Spezialsteine bringen jede Menge Abwechslung.



Spellboys

Betriebssystem	>> LG/MO/NO/SA/SH/SI/SO
Hersteller	>> Handy Games
Anbieter	>> www.handy-games.com
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> deutscher Text, Vibration

Grafik 4 von 10
Sound 5 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Simple Einknopf-Steuerung, aber trotzdem intelligent: magische Rätselei mit umfangreicher Handlung.

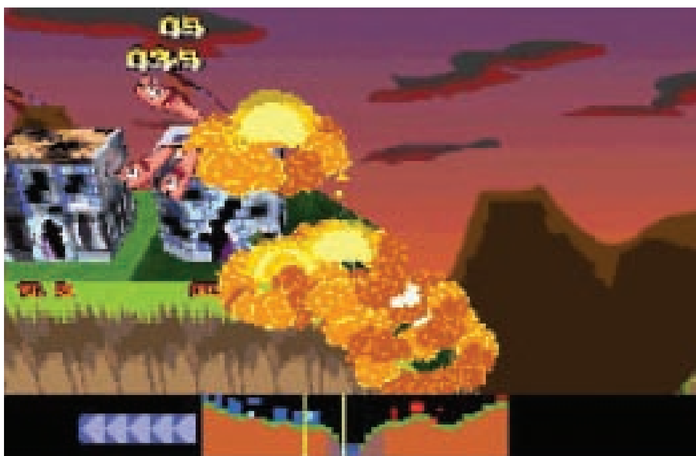
Worms Forts 3D

Denken >> Knobelspiel

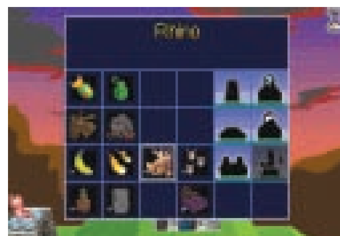
Nach der Bitmap-Umsetzung bringt THQ Wireless nun auch eine 3D-Version von „Worms Forts" aufs Handy: In den hitzigen Matches nehmen sich zwei Teams zu jeweils vier Würmern mit gut einem Dutzend Waffen aufs Korn. Dabei wird abgewechselt: Je ein Wurm darf sich in Stellung bringen und mit Granate, Meteor-Regen und Bombenhagel feindliche Würmer beschießen. Jede Waffe besitzt eine individuelle Flugbahn, deshalb erfordern Einsatz und Treffsicherheit einige Übung.

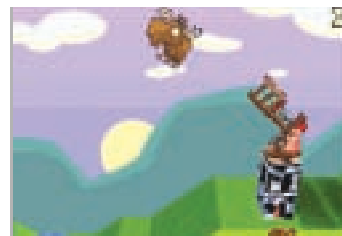
Im Gegensatz zu den 3D-Arenen auf Konsole ballert Ihr nicht um 360°, sondern nach wie vor auf einer horizontalen Ebene – Hügellandschaft und Gebäude besitzen nur optisch räumliche Tiefe. Und auch von den Handheld-Versionen (Test Seite 54) unterscheiden sich „Worms Forts 3D", denn neben den Attacken dürft Ihr auch Gebäude errichten. Chemielabor und Waffenfabrik versorgen Euer Team mit durchschlagskräftiger Munition. Das will der Feind natürlich verhindern und nimmt die Gebäude unter Beschuss: Kraxelt mit einem Wurm aufs Dach und schützt den Nachschub.

Die turbulenten Gefechte klappen sowohl gegen Computer-Würmer als auch einen zweiten Spieler, der per Bluetooth-Verbindung auf dem eigenen Handy spielt. Allerdings ziehen sich die Matches oft in die Länge, weil wegen eingeschränkter Weitsicht das Zielen recht schwer fällt – auch Profis können sich leicht verschätzen.



In den Gefechten haltet Ihr das Handy quer: Mit dem eingebauten Radar habt Ihr die komplette Arena im Blick, zum Zielen taugt er aber kaum.





Die Gebäude verhelfen Euch zu diversen Sonderwaffen (links), die Euch regelmäßig schmunzeln lassen: So schleudert Ihr dem Feind schon mal einen Elch entgegen (rechts).



Worms Forts 3D

Unterstützt	>> MO/NO/SA/SH/SM/SO
Hersteller	>> THQ Wireless
Anbieter	>> www.thqwireless.com
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> Bluetooth-Link

Grafik 7 von 10
Sound 8 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Besser geht's wohl nicht: taktisch überarbeitete Mehrspieler-Gefechte, in denen es jedoch an Weitsicht mangelt.

Auf dieser Seite war eine Anzeige platziert.
Um die Dateigröße klein zu halten fehlt diese im PDF.

SPRING MOBIL

Action, Plattformen und Rätsel: Hüpfspiele mischen viele Aufgaben zu spannenden Abenteuern.

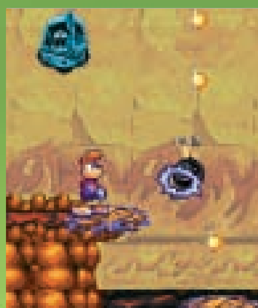
Wem nach Hüpfen und Springen zumute ist, für den ist Leichtathletik nur eine Alternative: Jump'n'Runs fordern ebenso flotte Reaktionen wie Sportspiele (siehe *Mobile Gamer* Ausgabe 3), entführen Euch aber in exotische Abenteuerwelten. Da gilt es nicht nur Hindernisse zu überwinden, Ihr müsst auch allerlei Gegner überlisten, Werkzeuge einsetzen und Rätsel lösen. In diesem Genre ist für jeden was dabei!

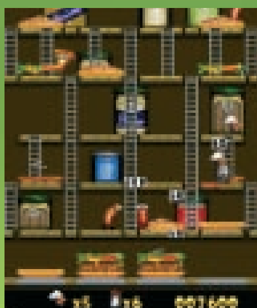
Das gilt übrigens auch für die Thematik, denn die meisten Hüpfspiele schmücken sich mit berühmten Namen: Hier steht nur ein Held im Mittelpunkt, und der soll möglichst viele Zocker anlocken. Deshalb wählt Ihr meist aus Umsetzungen erfolgreicher Konsolenspiele oder Kinofilme.

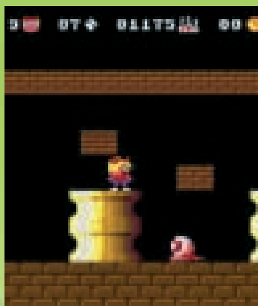
Konsolen-Kinder

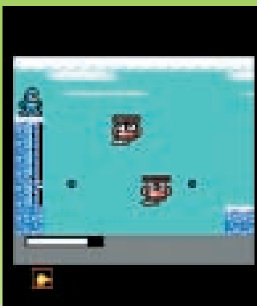
Auch wenn Ihr ein Hüpfspiel schon von der Konsole kennt, wird Euch die Handy-Version vor neue Herausforderungen stellen. Mobile Jump'n'-Runs spielen sich im Optimalfall taktischer, weil die Tastatursteuerung Eure Beweglichkeit vergleichsweise einschränkt. So beherrscht der Schwertschwinger aus „Prince of Persia" zwar die meisten Manöver seiner Konsolen-Vorbilder „Warrior within" und „The two Thrones", Ihr müsst sie aber in neuem Terrain einsetzen. Das gilt auch für Gamelofts „Rayman 3", in dem Ihr mit der berühmten Schleuderfaust in aller Ruhe zielen dürft – im Vergleich zum großen 3D-Bruder erwarten Euch nur selten überraschende Hinterhalte. Wer es etwas rätsellastiger liebt, greift zu „Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge": Ihr steuert das bizarre Duo der englischen Rare-Entwickler aus der Vogelperspektive über die Hexeninsel und erkraxelt Noten und andere Extras, damit sich Pfade öffnen.

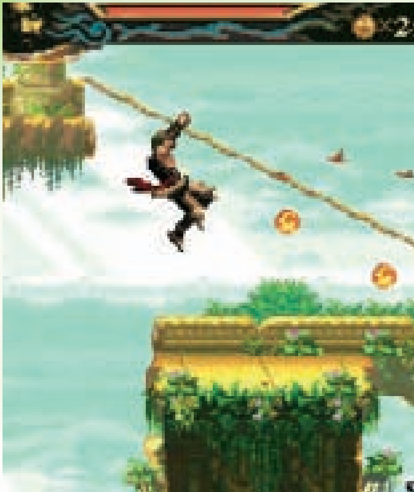
Natürlich gibt's auch klassische Hüpfspiele, die nahezu unverändert aufs LCD kommen. Oldie-Fans freuen sich über gelungene Umsetzungen von „Mega Man", „Ghosts'n' Goblins" und „Giana Sisters", die sich ohne Joypad passabel steuern lassen. Ihr wollt einen Hauch von Klassik spüren, aber nicht auf aktuelle Handy-Grafiken verzichten? Dann greift Ihr zu den taktischen Kraxeleien „Pitfall Glacier" und „Pitfall Jungle", die Harry mit neuen Fallen und Talenten fordern – so muss er jetzt auch mal die Luft anhalten und Unterwasser-Labyrinthe erforschen.

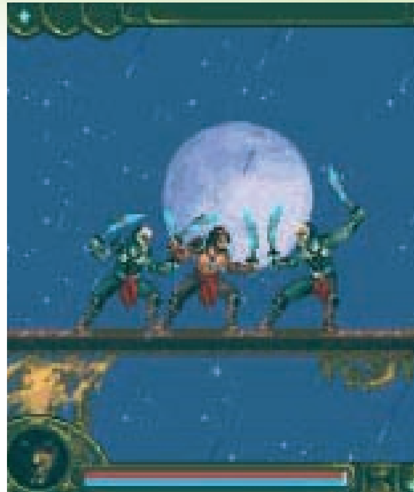

Inselritt und Schleuderfaust: „Rayman 3" übernimmt viele Elemente des Konsolen-Vorbilds.


Dem Klassiker „Burger Time" verpasst Living Mobile überarbeitete Grafiken.


Da geht der Punk ab: „Giana Sisters" zählte zu den beliebtesten C64-Hüpfspielen.


Wie auf dem NES: „Mega Man" sieht simpel aus, ist aber ganz schön schwer.



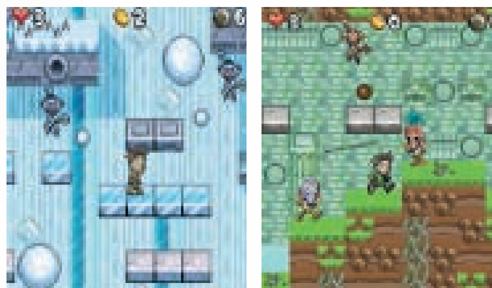


Auch auf Handy top: Die „Prince of Persia"-Umsetzungen „The two Thrones" (links) und „Warrior within".

Leinwand-Sprint

Hüpfspiele zu Kino- und TV-Helden lassen Euch zwar lieb gewonnene Schauplätze erforschen, enttäuschen aber oftmals mit unspektakulärem oder gar unfairem Gameplay. Löbliche Ausnahmen sind „Der Herr der Ringe: Legenden" und „The Scorpion King", in denen ähnlich „Prince of Persia" zahlreiche Kampftechniken zum Einsatz kommen – auch wenn Ihr meist dieselbe Taste drückt. Der „Pink Panther in rare Pink" bringt dagegen mit Wettrennen und ulkigen Vehikeln wie Roller und Skateboard Abwechslung ins Abenteuer.

Wer mit viel versprechenden Titeln wie „I, Robot", „The Day after Tomorrow" und „Nightmare on Elm Street" liebäugelt, wird enttäuscht. Schwammige Steuerung, dämliche Aufgaben und fiese Trial & Error-Stellen rauben Euch den letzten Nerv. Manchmal beginnt die Verwirrung schon beim Titel: In „7 Zwerge – Das Brettspiel" kraxelt Zwerg Bubi durch 20 Plattformlevels zu Schneewittchen und vermöbelt plumpe Ritter mit dem Holzbrett. Otto-Fans kennen zum Glück eine unterhaltsame Alternative: „Ottifanten: Bruno in Ägypten" schickt Euch in verzwickten Pyramidenschächten auf Schatzsuche!



Für Sommer- und Wintersportler: In beiden „Pitfall"-Abenteuern überrascht Harry mit individuellen Talenten.

Exoten

Ihr habt auch mal Lust auf was Neues? Exotische Hüpfspielhelden können sich nicht auf Lorbeeren ausruhen, sondern müssen mit spielerischen Qualitäten überzeugen. In „Marc Ecko's Getting Up" versucht sich der New Yorker Designer an Graffiti-Kunst, dabei sitzen ihm Drohnen des Bürgermeisters im Nacken. Damit Eure Kunstwerke von weitem sichtbare Mauern schmücken, müsst Ihr zahlreiche Spraydosen sammeln und auf hohe Dächer sowie Brücken klettern. Living Mobiles „Alphaman" fordert Euch dagegen mit zahllosen Fallen und cleveren Gegnern, die Ihr mit fünf Waffen wie Blitzwumme, Laser und Granaten taktisch bekämpft. Natürlich gibt's auch plumpe Trittbrettfahrer, die sich aber glücklicherweise oft schon anhand des Namens entlarven lassen: „Bernd das Brot" und „Mr. Schizoo 2" spielen sich genau so, wie sie klingen – dumm wie Brot und inhaltlich kaum nachvollziehbar. *oe*

Videospiel-Berühmtheiten

Name	Hersteller	Wertung
Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge	In-Fusio	7 von 10
Burger Time Special	Living Mobile	7 von 10
Croc Mobile: Jungle Rumble	Morpheme Wireless	6 von 10
Ghosts'n'Goblins	Living Mobile	7 von 10
Giana Sisters	Mobile Gangsters	7 von 10
Mega Man	Living Mobile	6 von 10
Pitfall Glacier	Sumea	7 von 10
Pitfall Jungle	Sumea	7 von 10
Prince of Persia: The two Thrones	Gameloft	8 von 10
Prince of Persia: Warrior within	Gameloft	9 von 10
Rainbow Islands	Taito	8 von 10
Ratchet & Clank	Sony Mobile	7 von 10
Rayman 3	Gameloft	8 von 10
Sabre Wulf Mobile	In-Fusio	4 von 10
Turrican	THQ Wireless	6 von 10

Film-Umsetzungen

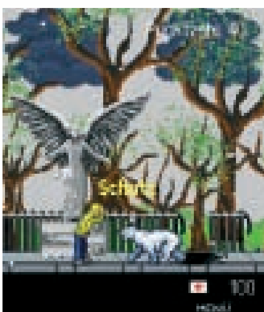
Name	Hersteller	Wertung
7 Zwerge – Das Brettspiel	In-Fusio	5 von 10
Asterix rettet Obelix	In-Fusio	6 von 10
Batman Begins	Klear Games	6 von 10
Der Herr der Ringe: Legenden	Jamdat	7 von 10
Derrick – Die Pflicht ruft!	Plan b	3 von 10
Garfield	Plan b	3 von 10
I, Robot	In-Fusio	2 von 10
Ice Age 2 – Arctic Slide	Glu Mobile	6 von 10
MTV Dismissed	MTV	2 von 10
Nightmare on Elm Street	Plan b	3 von 10
Ottifanten: Bruno in Ägypten	IECOM	7 von 10
Pink Panther in rare Pink	I-play	7 von 10
The Crow	Ojom	6 von 10
The Day after tomorrow	Indiagames	3 von 10
The Incredibles – Adventure	Lavastorm Engineering	6 von 10
The Scorpion King	Indiagames	7 von 10
Totally Spies!	Gameloft	7 von 10

Exoten

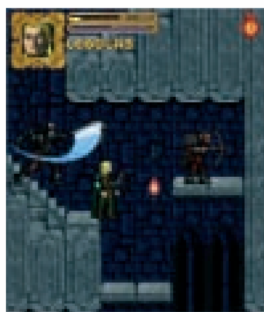
Name	Hersteller	Wertung
Alphaman	Living Mobile	7 von 10
Bernd das Brot	Ojom	4 von 10
Eon the Dragon 2	Cocosoft	6 von 10
Jolly Mäh	IECOM	6 von 10
Marc Ecko's Getting Up	Glu Mobile	7 von 10
Mr. Schizoo 2	Gameleons	4 von 10



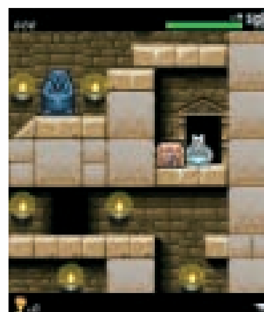
Kontert mit den passenden Waffen: „Alphaman" setzt auf Baller-Action.



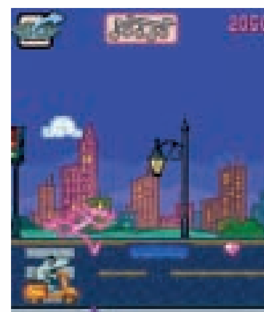
„Day after tomorrow" ist ein planloser Besuch in der Eiszeit.



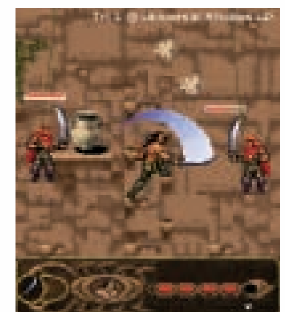
„Herr der Ringe" nutzt die Kampfkünste diverser Helden.



„Bruno in Ägypten": Sucht den Durchgang zum Schatz.



„Pink Panther in Pink" hetzt seine Gegner über die Piste.



„Scorpion King" muss seine stämmigen Feinde austricksen.



N-Gage Arena >>



Langsam wird die Luft für N-Gage-Fans dünn: In den letzten zwei Monaten sind gerade mal zwei Titel für Nokias Spielehandy erschienen, mit "Payload" und "Warhammer" erwarten wir in Kürze noch ein MMC-Duo, bevor dem Gerät endgültig der Hahn zugedreht wird. Doch auch jetzt schon ist die Unterstützung des N-Gage seitens Nokia und dem Handel (verständlicherweise) halbherzig: Wegen minimaler Verkäufe hat man sich bei "Civilization" eine Eindeutschung gespart, neue Spiele online oder im Laden zu erwerben, scheitert zunehmend an mangelnder Verfügbarkeit.

Nokias Versuchsballon geht zwar die Luft aus, die Finnen haben aber Spieleblut geleckt: Auf der Entwicklermesse Game Developer's Conference wurde ein massives Engagement im Handy-Spielemarkt angekündigt; schließlich soll der Umsatz in dieser Branche von jetzt 2,4 auf über zehn Milliarden Dollar im Jahr 2010 steigen. Allerdings hat man sich im Zeitplan ein bisschen zurückgenommen. Die Veröffentlichung erster hochwertiger 3D-Spiele für leistungsfähige Nokia-Smartphones wurde auf das erste Halbjahr 2007 verschoben. Dennoch darf man gespannt sein auf die 'Next Generation' der Handyspiele – schließlich war das N-Gage ein respektabler Schritt in die richtige Richtung. *sf*



Soll bald erscheinen: Auf mit den letzten N-Gage-Titel "Warhammer 40.000" dürfte sich das Warten noch lohnen.

Civilization



Denken >> Runden-Strategie



Knapp 15 Jahre nach seinem Debüt wird Sid Meiers Welteroberungs-Klassiker mobil: Gründet mit einer von über 20 Zivilisationen in grauer Vorzeit eine erste primitive Siedlung und unterwerft im Lauf der Jahrtausende bis zu sechs Konkurrenzvölker. Dazu schickt Ihr nicht nur Siedler und Armeen über die Zufallskarte, errichtet Städte und entwickelt sie rundenweise zu modernen Metropolen, sondern kümmert Euch auch um Steuern, Handel, Diplomatie und Forschung. Klingt komplex und ist es zu Beginn auch, wer aber das Tutorial spielt und sich Zeit zur Eingewöhnung nimmt, darf einen üppigen Strategieschinken genießen.

Die menüreiche Handhabung macht's Feldherren zunächst nicht leicht, erweist sich aber nach einer Weile als durchdacht. Bei der Präsentation dürft Ihr Euch nicht zu viel erwarten – praktikable Iso-Grafik und magere Geräusche werden der strategischen Güte des Spiels kaum gerecht. Leider wurden der N-Gage-Version weder Editor noch Multiplayer-Optionen gegönnt, zudem muss die CPU später sekundenlang die Gegnerzüge errechnen. Für mobile Strategen ist diese Umsetzung dennoch erste Wahl.



Euer Feldzug beginnt 4000 vor Christus mit einer mickrigen Siedlung.

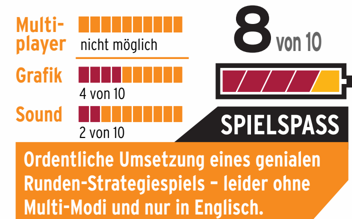


Nachbarn befriedet Ihr mit Armeen oder geschickter Diplomatie.



Civilization

Entwickler	>> Gryphendale St.
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Besonderheiten	>> umfangreiche Civilopedia 6 Schwierigkeitsgrade



Ordentliche Umsetzung eines genialen Runden-Strategiespiels – leider ohne Multi-Modi und nur in Englisch.

Atari Masterpieces Vol. 2

Action >> Geschicklichkeit



Mit einer weiteren Sammlung acht bunt gemischter Atari-Automaten bekommen N-Gage-Spieler einen Nachschlag in Sachen Retro. "Asteroids Deluxe", "Space Duel" und "Tempest" formen die brauchbar umgesetzte Vektorfront, "Centipede", "Crystal Castles" und "Warlords" spielen sich so kurzweilig wie vor über 20 Jahren. Das Ur-"Pong" macht dagegen solo wenig Laune, und dem "Missile Command"-Nachfolger "Liberator" fehlt die Trakball-Steuerung. Die Klassiker-Kollektion ist technisch ordentlich und ausgewogen zusammengestellt, für Motivation sorgen die freizuspielenden VCS-Titel "Air-Sea Battle", "Canyon Bomber", "Miniature Golf" und "Video Checkers".

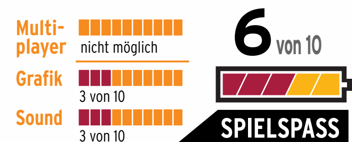


Während "Asteroids Deluxe" unter dem schmalen Bildschirm leidet, ist die "Tempest"-Umsetzung makellos. "Pong" (rechtes Bild) macht heute keinen Spaß mehr.



Atari Masterpieces Vol. 2

Entwickler	>> Digital Eclipse
Zirka-Preis	>> 25 Euro
Besonderheiten	>> 8 Arcade-Hits 4 VCS-Titel als Boni



Kurzweilige Klassiker-Sammlung, die in Technik und Umfang dem Vorgänger entspricht.



Pocket-PC-Power >>

Endzeit auf dem Pocket-PC: Das Action-Adventure „Pyromania" spielt in naher Zukunft nach einem Atomkrieg, der die Oberfläche unseres Planeten unbewohnbar gemacht hat. Die letzten Überlebenden residieren in der Höhlenwelt von SkyTek, die zu Beginn des Abenteuers von Mutanten überfallen wird: Zum Glück hat Euer Held einen Flammenwerfer zur Hand, den Professor Schwarzkopf gerade entwickelt. Mit seinem Intellekt und Euren Kampftalenten geht Ihr der überraschenden Invasion auf den Grund: Ihr erkundet die labyrinthartigen Abschnitte von SkyTek mit dem Stylus und legt Monster, aber auch Inventar in Schutt und Asche. Vielfältige Feuer- und Raucheffekte, Wasser und Dampf sorgen für eine hitzige Präsentation der Gefechte, außerdem signalisiert der interaktive Soundtrack brenzlige Situationen. Dabei gilt es die Angriffstaktik der Mutanten auszuloten, die Euch gemeinsam in die Zange nehmen und auch mal geschickt ausweichen. Im Laufe des Abenteuers ergattert Ihr Minen, Zeitbomben, Raketenwerfer und ein Jetpak; diese Utensilien ermöglichen neue Taktiken und erleichtern die Jagd – trotzdem hätte etwas mehr Abwechslung bei der Waffenwahl nicht geschadet. Dafür schickt Euch der Professor auf spannende Missionen, die Euren Grips fordern: Ihr befreit eingeschlossene Zivilisten und sichert wichtige Indizien. Wer alle Abschnitte von SkyTek entdecken will, muss Schlüsselkarten für Tore finden, Hinweise erplaudern und allerlei Werkzeug einsetzen. Dank der eingebauten Karte klappt die Orientierung in den isometrischen Komplexen prima. Und auch beim Drumherum bietet „Pyromania" viel Komfort: Der anschauliche Tutor zeigt Euch die Steuerung, mit dem Map-Editor erstellt Ihr eigene Levels und zahlreiche Optionen optimieren Akku-Laufzeit und Prozessorleistung – so läuft das Abenteuer auch auf älteren Pocket-PC-Modellen ruckfrei.

Pyromania

Abenteuer >> Action-Adventure

Verteidigt die letzte Bastion der Menschheit: Den Mutanten heizt Ihr mit dem Flammenwerfer ein!



Anleitung und Karte sind eingebaut: Mit wenigen Klicks informiert Ihr Euch über Kampfsystem und Endzeitwelt.



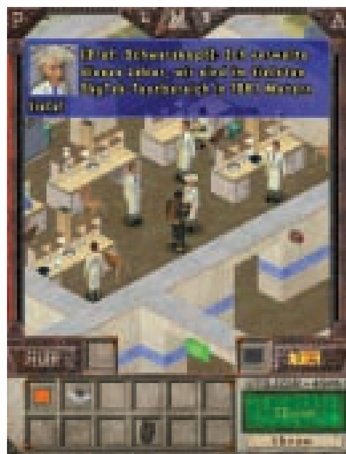
Pyromania

Betriebssystem	>> ab PPC 2002
Hersteller	>> Wild Games
Link	>> www.wildgames.net
Zirka-Preis	>> 16 Euro
Besonderheiten	>> VGA-Auflösung, deutscher Text

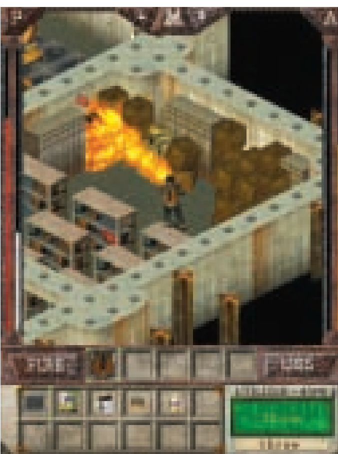
Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Hier brennt's gewaltig: Knifflige Mutantenkämpfe, zahlreiche Rätsel und Map-Editor unterhalten viele Stunden.



Im Labor trefft Ihr Wissenschaftler, die Euch auf tödliche Missionen schicken.



Zerstörbares Inventar: Manche Hindernisse lassen sich niederbrennen.



Lasst Euch nicht erwischen: Die cleveren Mutanten schlagen Haken.

Vielseitiger Stromversorger

Euer PPC-Akku ist schon wieder leer? Sockets „Mobile Power Pack" schafft Abhilfe: Der externe Akku mit einer Kapazität von 7.200 mAh versorgt via Adapter vielfältige Geräte wie Handhelds und Digicams mit Strom, sogar Handys mit USB-Ladekabel lassen sich anschließen. Das Zubehör kostet 125 Euro und wird samt smarter Reisetasche und Netzkabel für USA, Europa, England und Australien geliefert.



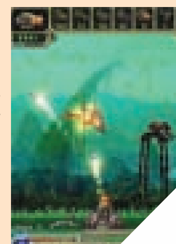
Auf dem neusten Stand: Acer N311



Wenige Tage nach der Cebit-Präsentation kommt der Acer „N311" (zirka 400 Euro) in den Handel: Der Pocket-PC wird bereits mit Windows Mobile 5 ausgeliefert, dessen Office-Anwendungen zahlreiche Verbesserungen aufweisen – Power Point ist jetzt auch dabei. Das N311 besitzt eine Samsung-CPU und läuft ohne Hintergrundbeleuchtung bis zu acht Stunden.

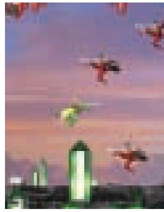
Arcade-Shooter mit hübscher Grafik

Pocket More Games verspricht hochklassige Action für Pocket-PC: In „Enslave" nehmt Ihr fünf Alienrassen samt ihrer individuellen Waffen und Vehikel auf 20 Planeten-Oberflächen und in zahlreichen Weltraumschlachten aufs Korn. Dazu dürft Ihr Euren Jäger mit 50 Waffen und 25 Upgrades bestücken. Die Steuerung wird per Stylus klappen.



Atomic Battle Dragons

Action >> Shoot'em-Up



Die 40 Levels stürmt Ihr zu Fuß und auf dem Rücken des Drachen.

Imperator Belzom und seine Drachenarmee überfallen das Königreich – haltet sie auf! „Atomic Battle Dragons" erweitert das Spielprinzip des Midway-Klassikers „Joust" mit Handlung, Obermotzen und lernfähigem Helden, der von seinem Flugsaurier auch mal absteigt. Euer Ritter sammelt zudem 17 Zaubersteine, mit denen er die Lanze heftiger stößt und Feuer durchquert. Leider sind die Figuren etwas mickrig, deshalb ist Steuerung stellenweise knifflig.

Betriebssystem	>> ab PPC 2002
Hersteller	>> Isotope244
Link	>> www.isotope244.com
Zirka-Preis	>> 17 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer
Grafik 6 von 10
Sound 5 von 10

5 von 10 SPIELSPASS

Solider „Joust"-Clone mit vielen Extras und Waffen-Upgrades.

Curse of the Pharaohs

Reaktion >> Jump'n'Run



Lasst Euch von der simplen Optik nicht täuschen, der Tempel birgt viele Geheimnisse!

Archäologe Harold Huxley hüpft, kriecht, ballert und schwingt durch die Kultstätte von Anubis. Die 30 Levels strotzen nicht nur vor Schlangen und Skorpionen, auch Fallen locken: Wer Stampfer und Lava zu nahe kommt, entdeckt makabere Todesanimationen. Selbst der Fluch sitzt Euch im Nacken, flüchtet schnell zur Heilstätte. Die vielen Artefakte verhökert Ihr auf dem Bazar, dafür kauft Ihr Waffen und Werkzeug (u.a. Hacke, Hammer, Dynamit).

Betriebssystem	>> ab PPC 2000
Hersteller	>> Just Mobile Games
Link	>> www.justmobilegames.com
Zirka-Preis	>> 17 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer
Grafik 4 von 10
Sound 6 von 10

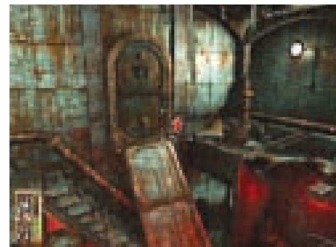
7 von 10 SPIELSPASS

Trickreiche Hüpfspiel-Kost, die mit schwarzem Humor überrascht.

Return to Mysterious Island

Abenteuer >> Grafik-Adventure

„Return to Mysterious Island" versteht sich als Nachfolger zu Jules Vernes Roman „Die geheimnisvolle Insel". Weltumseglerin Mina gerät in einen Sturm und strandet auf besagtem Eiland. Dort stellt Ihr Eure Survival-Talente unter Beweis: Ihr erforscht die Insel und sammelt Kokosnüsse, Feuerholz sowie rund 150 weitere Fundstücke; diese sichern Minas Überleben. Allerlei Kombinationsrätsel geben weitere Geheimnisse der Insel preis. Ambient-Beats und Renderfilme untermalen das entspannte Abenteuer.



Ihr klickt Euch Raum für Raum durch die Inselwelt: Bei der Suche nach Nahrung entdeckt Ihr unterirdische Gewölbe.



Komplexe Rätsel: Nur wenn der grüne Strom zu den grünen Lampen fließt, wird der Mechanismus in Gang gesetzt.



Return to Mysterious Island

Betriebssystem	>> ab Windows Mobile 2003
Hersteller	>> Tetraedge
Link	>> www.tetraedge.com
Zirka-Preis	>> 21 Euro
Besonderheiten	>> deutscher Text

Multiplayer nicht möglich
Grafik 8 von 10
Sound 7 von 10

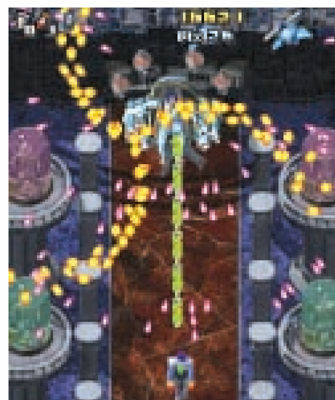
7 von 10 SPIELSPASS

Clever kombinieren: relaxter Mix aus Überlebenstraining und Detektivabenteuer auf einer rätselhaften Insel.

Claygun

Action >> Shoot'em-Up

Schüler Hugo übernimmt die Weltherrschaft mit einer Energiemaschine – in sechs Levels verpasst Ihr dem Bengel und seinen Roboschergen eine Abreibung. Dazu entscheidet Ihr Euch zwischen vier Helden mit individueller Bewaffnung: So fliegt Diebin Baudolina im Ufo, ballert mit Sturmgewehr sowie Raketen und ruft im Notfall die Mutantenratte zu Hilfe, die alle Feinde vom Bildschirm fegt. Agent Joe schleudert dagegen Äxte und reitet auf dem Drachen, der zusätzlich Feuer speit und seine Artgenossen herbei pfeifen kann. Jede Figur beherrscht zudem eine Nahkampfattacke wie Kick und Keulenschlag. Die vier Waffensysteme kontrolliert Ihr mit den Funktionstasten, während Ihr den Helden via Stylus durch dichtes Kreuzfeuer manövriert. Fette Stereo-Beats, variantenreiche Feindformationen, explosive Effekte und mächtige Obermotze bringen selbst Profis ins Schwitzen.



So viele Schüsse könnt Ihr kaum zählen: Zum Glück ist die Steuerung per Stylus äußerst präzise.



ClayGun

Betriebssystem	>> ab PPC 2002
Hersteller	>> Eurosoft
Link	>> www.claygun.com
Zirka-Preis	>> 15 Euro
Besonderheiten	>> keine

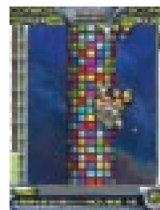
Multiplayer nicht möglich
Grafik 8 von 10
Sound 8 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Skurriler Manga-Slapstick und knallharte Gefechte machen den FX-geladenen Vertikal-Shooter zum Geheimtipp.

Combo Tower 3D

Denken >> Knobelspiel



Rotierendes Spielfeld: Den Bauklotzturm könnt Ihr drehen.

In diesem turbulenten Puzzlespiel verschiebt Ihr die bunten Klötze eines Turms horizontal und vertikal – drei gleichfarbige Klötze in Reihe verschwinden. Wie der Titel verrät, versucht Ihr durch Combos Bonuspunkte abzuräumen, die mit funkelnden Special-FX gefeiert werden. Mit Euren Sortierkünsten erbeutet Ihr 100 Auszeichnungen, die allerdings keine Geheimnisse frei schalten. Ohne alternative Modi bietet die ansonsten solide Endlos-Stapelei zu wenig Abwechslung.

Betriebssystem	>> ab PPC 2000
Hersteller	>> Pocket Napalm
Link	>> www.pocketnapalm.com
Zirka-Preis	>> 17 Euro
Besonderheiten	>> keine

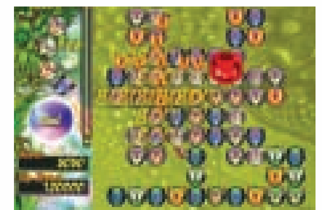
Multiplayer
Grafik 6 von 10
Sound 6 von 10

5 von 10 SPIELSPASS

Das Farben-Puzzle protzt mit 3D-Architektur, wird aber bald monoton.

Magic Papillons

Denken >> Knobelspiel



Auch in „Magic Papillons" wird sortiert, 77 Levels machen die Puzzelei aber spannender als "Combo Tower": Mit dem Stylus dürft Ihr beliebige Schmetterlinge im Spielfeld tauschen und so Reihen bilden. Dabei sollt Ihr nicht das Spielfeld leeren, sondern mit Combos und Bonuskristallen die Manasäule füllen. Gesammeltes Mana verflüchtigt sich allerdings mit der Zeit, deshalb schaffen nur Schnelldenker den Level-Aufstieg: Das clevere Spielprinzip bringt Eure grauen Zellen auf Touren.

Betriebssystem	>> ab PPC 2002
Hersteller	>> Pd3a
Link	>> www.pd3a.com
Zirka-Preis	>> 13 Euro
Besonderheiten	>> VGA-Auflösung

Multiplayer
Grafik 5 von 10
Sound 7 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

77 Rätsel-Levels, Combos und Bonussteine lassen Euch vielfältig grübeln.



Movies & mehr >>

USA 2005 • 158 Minuten
Genre: Fantasy • Regie: Mike Newell
Darsteller: Daniel Radcliffe, Emma Watson, Rupert Grint
FSK: ab 12 Jahren





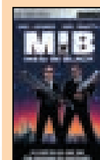
Harry Potter und der Feuerkelch



Film: Im vierten und bislang besten Teil der "Harry Potter"-Reihe muss der junge Zauberlehrling im Trimagischen Turnier bestehen, eine Art Magier-WM. Als wären die drei Aufgaben mit feuerspeienden Drachen, kniffligen Rätseln und finsteren Labyrinthen nicht schon schwierig genug, kehrt Harrys Erzfeind Lord Voldemort zurück. Und lechzt nach frischem Blut – denn nur mit Harrys frischgepresstem Lebenssaft erlangt er wieder seine volle Stärke. 140 Millionen Dollar kostete das düstere Fantasy-Spektakel, das neben deutlich erwachseneren Darstellern auch einige nicht ganz kindgerechte Horror-Elemente aufweist. Mit einem weltweiten Einspiel von 892 Millionen Dollar ist "Harry Potter und der Feuerkelch" der erfolgreichste Film 2005 – noch vor "King Kong" (547 Millionen). Die ersten drei Teile sind ebenfalls auf UMD erschienen.
10 von 10 

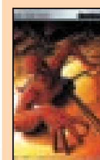
UMD-Faktor: Während die Doppel-DVD mit Top-Ausstattung vielerorts gerade mal 15 Euro kostet, müssen PSP-Jünger satte 25 Euro auf den Ladentisch blättern – und auf jegliche Boni verzichten. Das Bild liegt, wie auf der DVD, im originalen Cinemascope-Format vor (Balken).
1 von 10 

Außerdem neu auf UMD



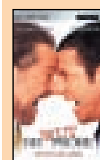
Men in Black
USA 1997, 98 Minuten, SciFi

Will Smith und Tommy Lee Jones nehmen mit Witz und Wummen bewaffnet den Kampf gegen außerirdische Invasoren auf.



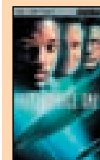
Spider-Man
USA 2002, 121 Minuten, Action

In Peter Parkers erstem Einsatz als Spider-Man bekommt es der innerlich zerrissene Superheld mit dem grünen Goblin zu tun.



Die Wutprobe
USA 2003, 105 Minuten, Komödie

Nach einem verbalen Schlagabtausch muss Dave in die Aggressions-Therapie. Doch der Arzt hat selbst ein Wut-Problem.



Independence Day
USA 1996, 145 Minuten, SciFi

Als bösartige Aliens die Erde angreifen, kann sie nur ein Sprüche klopfender Will Smith aufhalten.

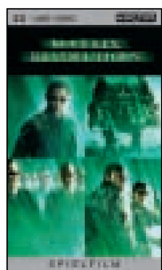


USA 1999
114 Minuten
Genre: TV-Serie
Regie: diverse
Darsteller: Leah Remini, Kevin James, Jerry Stiller
FSK: ab 6 Jahren

King of Queens – Season 1, Folge 1-5

Serie: Die erfolgreiche US-Sitcom erzählt die amüsanten Alltagsabenteuer des liebenswerten Kurierfahrers Douglas Heffernan (Kevin James). Der übergewichtige Durchschnittstyp liebt seinen Big-Screen-Fernseher genauso wie seine unverschämt gut aussehende Ehefrau Carrie (Leah Remini). Auf der UMD befinden sich die ersten fünf Folgen (je 23 Minuten) der ersten Staffel, die insgesamt aus 25 Episoden besteht.
7 von 10 

UMD-Faktor: Als Extras gibt's neben dem O-Ton einen Audiokommentar zur Pilotfolge mit Kevin James und Co-Autor Michael J. Welthorn; 4:3-Bild mit seitlichen Balken.
3 von 10 

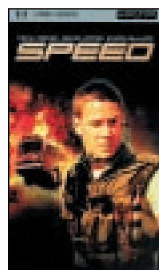


USA 2003
129 Minuten
Genre: Action
Regie: Andy Wachowski, Larry Wachowski
Darsteller: Keanu Reeves, Laurence Fishburne
FSK: ab 16 Jahren

Matrix Revolutions

Film: Im letzten Teil der "Matrix"-Trilogie führt der Auserwählte Neo (Keanu Reeves) die Menschen in die finale Schlacht gegen das Maschinen-Martyrium. Dass dabei der intelligente und innovative Story-Ansatz des ersten Teils mit langweilig-dümmlichen Dialogen und einer wenig spannenden Story ersetzt wurde, fällt im martialischen Effekt-Getümmel des rasant inszenierten SciFi-Blockbusters allerdings kaum auf. Perfekt für kurzweilige Unterhaltung auf der PSP.
7 von 10 

UMD-Faktor: Die UMD enthält das original Cinemascope-Kinoformat (kleine Balken) sowie zusätzlich zum deutschen noch den englischen Ton. Extras gibt's leider keine.
1 von 10 



USA 1994
115 Minuten
Genre: Action
Regie: Jan de Bont
Darsteller: Keanu Reeves, Sandra Bullock, Dennis Hopper
FSK: ab 16 Jahren

Speed

Film: Anti-Terror-Spezialist Jack kann knapp ein Fahrstuhl-Inferno verhindern, das Psychopath Payne geplant hatte. Aus Rache schmiedet der Lösegeld-Erpresser einen hinterhältigen Plan: Die Bombe in einem Bus aktiviert sich bei einer Geschwindigkeit von 50 Meilen pro Stunde und explodiert, wenn der Bus langsamer wird. Für Jack beginnt eine Fahrt auf Leben und Tod. Einer der spannendsten Actionfilme der 90er-Jahre.
9 von 10 

UMD-Faktor: Auch "Speed" lässt die vielen Extras des DVD-Doppeldisc-Sets vermissen. Das Bildformat wurde auf PSP-taugliche 1,78:1 umformatiert, den Ton gibt's auf Deutsch, Englisch und Spanisch.
2 von 10 

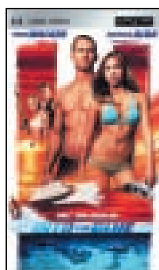


Russland 2004
114 Minuten
Genre: Fantasy
Regie: Timur Bekmambetov
Darsteller: Konstantin Khabensky
FSK: ab 16 Jahren

Wächter der Nacht

Film: Dank eines Abkommens leben die Mächte des Lichts und der Finsternis im heutigen Moskau nahezu friedlich nebeneinander. Von der Bevölkerung unbemerkt halten sich Hexen & Vampire gegenseitig in Schach. Doch plötzlich gerät das Gleichgewicht ins Wanken. Der Auftakt zur aufwändigen Fantasy-Serie geriet lahm und wirr. Epische Bilder oder stylische Action: Fehlanzeige. Bleibt zu hoffen, dass Teil 2 (kommt Ende des Jahres bei uns in Kino) hält, was die PR-Maschinerie ("Russische Antwort auf Herr der Ringe") verspricht.
4 von 10 

UMD-Faktor: Im Gegensatz zur üppig ausgestatteten DVD enthält die UMD nur die Featurette "Day Watch Pre Awareness".
2 von 10 



USA 2005
110 Minuten
Genre: Action
Regie: John Stockwell
Darsteller: Paul Walker, Jessica Alba, Scott Caan
FSK: ab 12 Jahren

Into the Blue

Film: In den Gewässern der Bahamas entdeckt ein mit Traumkörpern ausgestattetes Tauch-Quartett (u.a. "Fast and the Furious"-Raser Paul Walker und "Sin City"-Schönheit Jessica Alba) ein gesunkenes Schiff samt Goldschatz. Die nächste lukrative Überraschung liegt gleich nebenan: ein Flugzeug randvoll mit Kokain. Flugs wird der Plan ausgeheckt, das weiße Pulver mit Hilfe eines Dealers zu versilbern. Doch anstatt den fetten Reibach zu machen, finden sich die vier Schatzsucher bald im Visier von drogendealenden Mafia-Buben. Einzig die mit echten Haien und knappen Bademoden-Outfits angereicherten Tauchszenen verschlagen einem bei diesem Wasser-Abenteuer die Sprache.
5 von 10

UMD-Faktor: Von den Extras der DVD fehlt auf UMD wie so oft jede Spur. Das Bild wurde von 2,35:1 auf das PSP-Seitenverhältnis 1,78:1 umformatiert.
1 von 10

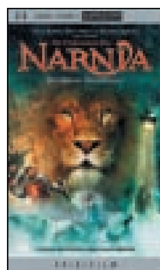


USA 2005
187 Minuten
Genre: Abenteuer
Regie: Peter Jackson
Darsteller: Naomi Watts, Jack Black, Adrien Brody
FSK: ab 12 Jahren

King Kong

Film: Peter Jacksons 200 Millionen Dollar teure Neuverfilmung des Monster-Klassikers von 1933 bietet alles, was das Popcorn-Kinoherz begehrt: tolle Spezialeffekte, coole Charaktere, echte Emotionen und eine überlebensgroße Story. Bei den Dreharbeiten auf einer abgelegenen Insel trifft ein Filmteam auf wilde Eingeborene, Dinosaurier und einen Riesenaffen. Der pelzige Zweibeiner verguckt sich in die wunderhübsche Hauptdarstellerin (Naomi Watts) - doch die frische Liebe findet bald ein jähes Ende. Auf DVD soll in bester "Herr der Ringe"-Tradition zu Weihnachten ein längerer Director's Cut folgen.
9 von 10

UMD-Faktor: Von den zahlreichen Extras der üppig ausgestatteten Doppel-DVD fehlt jede Spur. Der Film selbst verteilt sich aufgrund der hohen Lauflänge auf zwei UMDs und kommt im Cinemascope-Format auf das PSP-Display (schwarze Balken).
1 von 10



USA 2005
142 Minuten
Genre: Fantasy
Regie: Andrew Adamson
Darsteller: Tilda Swinton, Skandar Keynes, Anna Popplewell
FSK: ab 12 Jahren

Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia

Film: Durch einen magischen Wandschrank gelangen die vier Pevensie-Geschwister in das verwunschene Königreich Narnia. Dort müssen sie eine böse Hexe und zahlreiche mehr oder minder gut animierte CGI-Fabelwesen besiegen. Sowohl die platte Story als auch teils unverständliche Moral (der Weihnachtsmann bringt Waffen, mit denen die Kinder wie selbstverständlich töten) erzeugen beim Zuschauer über weite Strecken nur Gähnen und Kopfschütteln. Selbst Narnias optische Pracht lässt den Fantasy-Funken nicht überspringen; einzig die finale Schlacht des aufwändig verfilmten Kinderbuchklassikers fesselt Euch ans PSP-Display.
5 von 10

UMD-Faktor: Neben Deutsch und Englisch enthält die UMD auch eine italienische Tonspur. Das Bild wurde im originalen 2,35:1-Kinoformat belassen (Balken).
2 von 10

Vorschau Filme >>

April	
25. April	Die Abenteuer von Shark Boy & Lava Girl
Mai	
9. Mai	Desperado
9. Mai	Gothica
9. Mai	Men in Black
9. Mai	The Foreigner
9. Mai	The Replacement Killers - Die Ersatzkiller
12. Mai	Batman & Robin
12. Mai	Batmans Rückkehr
12. Mai	Batman Forever
23. Mai	Boyz 'n the Hood
23. Mai	Der Exorzismus von Emily Rose
23. Mai	Wake of Death
Juni	
1. Juni	Dick und Jane: Zu allem bereit, zu nichts zu gebrauchen
8. Juni	Der Knochenjäger
8. Juni	Jerry Maguire – Spiel des Lebens
8. Juni	Master and Commander – bis ans Ende der Welt
8. Juni	Nicht auflegen
8. Juni	The Fog – Nebel des Grauens
8. Juni	Verrückt nach Mary
8. Juni	X-Men
8. Juni	X-Men 2
27. Juni	Second in Command



Retro-Gamer





Neo Geo Pocket

Typisch SNK: Mit dem Neo Geo Pocket lieferte der Traditionshersteller Ende der Neunziger eine technisch erstklassige Hardware, der es an Spielen und Marketing-Power mangelte.

COLLECTORS CORNER

Der Neo Geo Pocket und sein Color-Nachfolger waren schon bei ihrer Veröffentlichung preiswert und werden bis heute als Neuware verramscht. Asiatische Importeure und amerikanische Ebay-Profis verkaufen das Bundle aus Handheld und sechs Spielen (im hässlichen Blister und ohne Umverpackungen) für rund 70 Dollar, bei deutschen Händlern solltet Ihr maximal 40 Euro für einen neuen Color in Karton-OVP hinlegen. Beim schwarz-weißen Vorgänger dürfen zehn Euro abgezogen werden. Von den drei Neo-Geo-Pocket-Modellen (Schwarz-Weiß, Color und New Color) gibt es über 20 Farbvarianten, nur eine Hand voll sind limitiert und seltener (z.B. das "Samurai Spirits Special Pack"). Spiele für den Neo Geo Pocket sind ebenfalls günstig, rechnet zwischen fünf und zehn Euro für den Großteil der Module, die gewöhnlich aus der SNK-Konkursmasse stammen und deshalb nur in einem Plastik-Case geliefert werden. Mit Handbuch und Box wird's teurer, vor allem wenn es sich um UK-Varianten handelt: Titel wie "Pocket Reversi", die nur in Großbritannien als englische Version erschienen sind und sich marginal verkauften, können bei Sammlern dreistellige Dollar-Beträge erzielen.





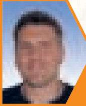
Die Camouflage-Version des NGP ist etwas seltener als die einfarbigen Varianten.



Nach neun Jahren der Game-Boy-Dominanz erschien der Neo Geo Pocket Ende 1998 in Japan: Ein kompakter Taschenspieler mit ergonomischem, schickem Äußeren und mächtig Leistung unterm bunten Plastik – schließlich wurde er als erste Mobilkonsole von einer 16-Bit-CPU angetrieben. Hinzu kam eine Hand voll innovativer Features: Während zwei Micro-Batterien die Hardware mit Energie versorgten, diente eine zusätzliche Knopfzelle als Speicherbatterie – selbst der moderne GBA erlaubt kein Ablegen von Spielstanddaten im Gerät, sondern nur auf Modulen. Statt Handheld-Zockern ein weiteres wabbliges Steuerkreuz zuzumuten, offerierte SNK einen exakten Mini-Joystick samt robuster Mikroschalter. Und als kleinen Mehrwert baute man ins Betriebssystem ein 'Pocket Menu' ein, das beim modullosen Start erscheint: Neben Kalender, Weltzeituhr und Wecker bot der Simpel-PDA ein ebenso sinnfreies wie amüsantes Horoskop.

Dasselbe in bunt

Obwohl der NGP in den ersten Lebensmonaten mit erstklassigen Umsetzungen populärer SNK-Automaten wie "King of Fighters" oder "Neo Geo Cup '98" bedacht wurde, liefen die Verkäufe schleppend. Dritthersteller hielten sich zurück, der Massenmarkt vergnügte sich mit Pokémon bzw. dem neuen Game Boy Color. SNK zog rasch mit einer überarbeiteten Hardware nach: Schon im März 1999 wurde der Neo Geo Pocket Color in Japan veröffentlicht. Statt acht Graustufen gab's bis zu 146 Farben aus einer Palette von 4.096. Trotz fehlender Hintergrund-Beleuchtung schmeichelte der 2,6-Zoll-Bildschirm den Augen: Auf dem hochwertigen TFT-Display erstrahlte jeder der 160 x 152 Pixel klar und deutlich, die scharfen Konturen und satten Farben ließen selbst den neuen Farb-Game-Boy alt aussehen. Auch die Batterieleistung des NGPC war vorbildhaft: Während das Schwarz-Weiß-Gerät 20 Stunden durchhielt, lieferten beim



Stephan Freundorfer

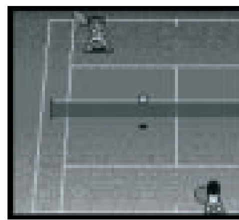
"Zeitlos schön und spielenswert"

Obwohl ich nie ein großer Fan von SNK-Beat'em-Ups war, gehört der Neo Geo Pocket zu meinen Lieblings-Handhelds. Denn abseits der vielen (zugegebenermaßen exzellenten) 2D-Prügeleien reiht sich Spieleperle an Spieleperle: Für "Sonic", "Faselei!", "Metal Slug" oder den "Picross"-Clone "Picture Puzzle" lasse ich gerne mal die moderne Konkurrenz zu Hause. Hinzu kommen das bis auf die fehlende Beleuchtung makellose Display, die unschlagbare Batterielaufzeit und das formschöne Design, dessen man sich auch 2006 nicht zu schämen braucht. Kurzum: Der Neo Geo Pocket ist ein Handheld, das bis heute unter Wert gehandelt wird.

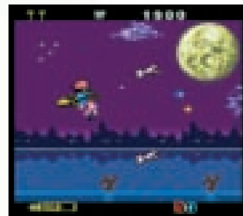
Nachfolger zwei Mignon-Batterien Energie für bis zu 40 Stunden Spielspaß. Doch weder in Japan noch in den USA konnte SNK ernsthaft Nintendos Vorherrschaft gefährden. Nachdem Bandai die Konkurrenzkonsole Wonderswan ins Rennen gebracht hatte, erlosch das Interesse der japanischen Mobilspieler komplett, woran auch die Veröffentlichung eines etwas schlankeren Modells (New Neo Geo Pocket Color) Ende 1999 nichts änderte. In den USA wurden mit Titeln wie "Sonic the Hedgehog: Pocket Adventure" zu Weihnachten 1999 zwar Achtungserfolge erzielt, den Nimbus des Fanartikels wurde der NGPC aber mit seiner SNK-zentrierten Spieleauswahl nicht los.

ETWAS FARBLOS


KING OF FIGHTERS R-1


POCKET TENNIS


SAMURAI SHODOWN


COTTON (COLOR-SPIEL AUF NGPC)


COTTON (AUF NGP)



PICTURE PUZZLE

Der Löwenanteil der Neo-Geo-Pocket-Spiele ist farbig: Gerade mal neun Titel sind für den monochromen Erstling erschienen, von fast allen gibt es einen eingefärbten, manchmal auch verbesserten Nachfolger – es besteht also wenig Grund, sich beide Modelle zu holen. Schwarz-Weiß-Spiele funktionieren nur eingeschränkt auf Farbgeräten (die Grafik wird häufig seltsam dargestellt), auch umgekehrt produzieren manche Color-Module auf den älteren Handhelds Fehler. Einige Module wie "Gals Fighters" oder "Metal Slug 2" verweigern von vornherein den farblosen Dienst.

Weltweite Ambitionen

Die Japaner wagten sogar den Schritt nach Europa. Im Oktober 1999 erschien der NGPC in Großbritannien, über 40 Titel wurden in einer Euro-Variante produziert – darunter auch Spiele, die offiziell nicht in den USA erschienen wie die Mech-Taktik "Faselei!" oder das Rollenspiel "Evolution: Eternal Dungeons". Auch nach der Übernahme durch den Pachinkomaschinen-Hersteller Aruze im folgenden Jahr glaubten die SNK-Filialen fest an die Zukunft des Handhelds: Auf der E3 2000 waren etliche neue Titel wie die Umsetzung des Success-Shooters "Cotton" spielbar, eine engere Kooperation mit Sega (mit deren Dreamcast sich das Handheld verlinken ließ) wurde angekündigt und sogar ein MP3-Player-Modul präsentiert. Doch einen Monat später endete die westliche Karriere des Handhelds abrupt: Die Mutterfirma zog sich komplett aus Europa und den USA zurück. In Japan lebte der NGPC ein Jahr länger – allerdings nur noch sporadisch unterstützt und schon vor dem SNK-Bankrott Ende 2001 vergessen. *sf*

Neo Geo Pocket (Color)
1998 bis 2001



Startpreis >>	7.800 Yen (in Japan) 80 Dollar (in USA)
Prozessor >>	16-Bit-CPU mit 6,144 MHz Taktfrequenz
Bildschirm >>	2,6 Zoll (4,5 x 4,8 cm)
Auflösung >>	160 x 152 Pixel
Farben >>	NGP: 8 Graustufen NGPC: 4.096 (146 gleichzeitig)
Sound >>	4 Kanäle, Stereo
Spielemedium >>	Modul
Spiele-Anzahl >>	ca. 80 Titel (japanisch) ca. 45 Titel (englisch)

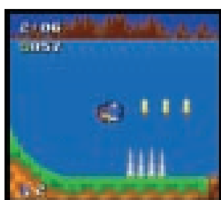
Pro
- kompaktes, ergonomisches Design
- scharfes, hochwertiges Aktiv-Matrix-Display
- geringer Energieverbrauch
- robuster, exakter Digi-Stick
- eigene Speicherbatterie
- gute Spielequalität
- günstige Soft- und Hardware

Contra
- geringe Spieleauswahl
- keine vollständige Kompatibilität zwischen S/W- und Color-Variante

VIER POCKET-PERLEN

SONIC POCKET ADVENTURE (Sega, 1999)

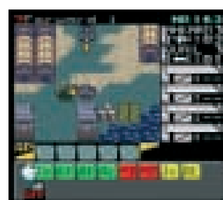
Der berühmte Igel geht zum ersten Mal in seinem Leben fremd: Sonics Debüt auf einer Nicht-Sega-Hardware vereint alte Tugenden mit moderner Handheld-Technik. Sechs Levels lang hetzt der stachelige Held ringesammelnd durch bunte Landschaften – und das in einem Wahnsinnstempo und bis auf wenige Ausnahmen ruckfrei. Ein Muss für geschickte Mobilspieler und Sonic-Fans, auch wegen der historischen Bedeutung.



Sonics erster Auftritt abseits einer Sega-Konsole läutet den Wandel ein: Zwei Jahre später folgt das GBA-Debüt.

FASELEI! (Sacnoth, 1999)

Nicht nur der Name dieses gewitzten Mech-Strategiespiels ist ungewöhnlich: Die Kampfkolosse werden durch Aneinanderreihung eines halben Dutzend Kommandos rundenweise über die Schlachtfelder dirigiert – das Abschätzen der Züge von Freund und Feind ist ein elementares Spielprinzip. Eingebettet sind die Taktikgefechte in eine ausufernde Anime-Story, weshalb Ihr Euch die englische Version holen solltet.



Nach dem Anordnen von Bewegung und Waffeneinsatz führen alle Einheiten gleichzeitig ihre Befehle aus.

SNK VS. CAPCOM: MATCH OF THE MILLENIUM (SNK, 1999)

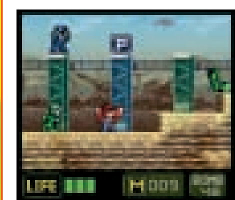
Im umfangreichsten Beat'em-Up-Titel für den Neo Geo Pocket verprügeln sich knapp zwei Dutzend Charaktere aus den SNK- und Capcom-Universen. Neben Turnier-, Sparring- und Versus-Variante gibt's einen Olympic-Modus mit einigen amüsanten Minispielen. Mit vielen detailreichen Hintergründen und hübschen Kämpferanimationen ist das 'Match des Jahrtausends' auch grafisch ein Neo-Geo-Pocket-Ausnahmetitel.



Kämpfer aus den illustren Prügelserien von SNK und Capcom treffen sich zum perfekt spielbaren Duell.

METAL SLUG (SNK, 1999)

Egal, ob "1st Mission" oder "2nd Mission" – auf einem SNK-Handheld muss man mindestens ein "Metal Slug" haben. Beide Teile des berühmten Jump'n'Shoots bieten furiose Comic-Action, mal zu Fuß mit schweren Waffen, mal am Steuer von Panzer oder Jet. Die Kulissen sind vielfältig, die Action ist flüssig und pausenlos. Allein der Sound hat zu hohen Dudelfaktor, bei Teil 2 gibt's dafür witzige Sprachsamples.



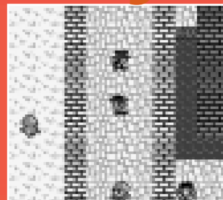
Teil 2 der mobilen Ballerei ist ein Quentchen hübscher als der Vorgänger und bietet zwei spielbare Charaktere.



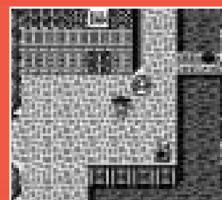
Ohne Vergangenheit keine Zukunft: An dieser Stelle werfen wir einen Blick zurück auf den ursprünglichen Game Boy, den Vater und Wegbereiter aller aktuellen Handhelds. Dazu picken wir uns ein Thema heraus und stellen die passenden Spiele vor.

Final Fantasy









Titel	Mystic Quest	Final Fantasy Legend	Final Fantasy Legend 2	Final Fantasy Legend 3
Erscheinungsjahr	1993 (Deutschland)	1989 (USA)	1991 (USA)	1992 (USA)
Hersteller	Square/Nintendo	Square	Square	Square
Anmerkungen	US-Titel: Final Fantasy Adventure (1991 erschienen)	nicht in Europa erschienen	nicht in Europa erschienen	nicht in Europa erschienen

Es fing mit einem Missverständnis an: Anfang der 90er-Jahre hatten die Europäer von "Final Fantasy" so viel Ahnung wie die Japaner vom Münchner Oktoberfest. Auch die deutsche Nintendo-Niederlassung registrierte zwar die Erfolge von Rollenspielen in Fernost, glaubte aber nicht daran, dass die heimischen Gamer so 'komplizierte' Spiele haben wollten. Nintendos US-Verantwortliche waren zwar zunächst auch skeptisch, ob man Videospiele, zu denen man eine Anleitung und viel Bildschirm-Text lesen musste, amerikanischen Spielern vorsetzen durfte. Dennoch entschied man sich 1989, das Übersetzungswagnis einzugehen und veröffentlichte mit "Final Fantasy Legend" ein Rollenspiel für den schwarz-weißen Game Boy. Und siehe da, das hochwertige RPG mit dickem Booklet mauserte sich vom Insider- zum Verkaufshit – mit etwas Abstand folgten die Teile 2 und 3. Die Titel wurden von Square in Japan entwickelt, liefen aber im Heimatland nicht unter dem "Final Fantasy"-Banner. Vielmehr waren es Episoden der "SaGa"-Reihe, die bis heute Bestand hat (z.B. "Unlimited SaGa" für die PS2).

Die EU-Nintendos ließen sich trotz des US-Erfolges nicht dazu verleiten, das Spiele-Triumphirat über den großen Teich zu holen. Sie glaubten immer noch, dass die Titel zu anspruchsvoll seien. Dafür schnappte man sich ein anderes Spiel von Square – kein Hardcore-Rollenspiel, sondern ein Action-Adventure mit RPG-Elementen. Das konnte man als "Zelda"-ähnlich vermarkten und ging sogar das Risiko einer kompletten deutschen Übersetzung ein, 1993 extrem selten – "Mystic Quest" war geboren. Wie schon bei "Final Fantasy Legend" dargestellt, nahm man es damals mit den Namen nicht so genau: Während das Spiel in Japan als "Seiken Densetsu" firmierte (spätere Teile der Serie liefen im Westen unter "Secret of Mana"), benannten es die Amis in "Final Fantasy Adventure" um und die Deutschen eben in "Mystic Quest". Dies änderte jedoch nichts an der Tatsache, dass dieses Spiel, und auch die "Legend"-Episoden, außergewöhnlich spannenden Abenteuerspaß boten – wenn man über die Schwarz-Weiß-Optik hinweg sieht. Leider wurden die Serien auf dem Game Boy Color nicht fortgesetzt; erst auf dem GBA ließ Square den "Final Fantasy"-Mythos wieder aufleben – diesmal mit den korrekten Namen.







>> Die nächste Mobile Gamer erscheint Anfang September

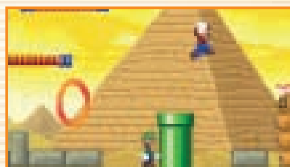
Bitte warten: Sommerpause



Bitte nicht allzu traurig sein: Da zur Jahresmitte traditionell wenige Spiele erscheinen, machen wir eine längere Sommerpause, um neue Kräfte zu sammeln und vielleicht mit einigen Überraschungen in die Herbst-Saison zu starten. In der Zwischenzeit wünschen wir allen Lesern viel Sonne und natürlich maximalen mobilen Spielspaß!

HEISSER HERBST

Auch wenn wir keine Hellseher sind, aber die September-Ausgabe sollte vor Spiele-Neuheiten nur so platzen. So erwarten wir im Test-Teil endlich **Killzone** und **Field Commander** für die PSP und **New Super Mario Bros.** für den DS. Außerdem bereiten wir neue Spiele-Bestenlisten und Referenz-Tabellen für die unterschiedlichen Geräte bzw. Genres vor.





>>Ausblick